週刊 ドリームキャスト 新タイトル発表! ペンペントライアイスロン/D2 新情報満載!

平成2年6月16日第三種郵便物認可 1998年7月31日発行（毎週金曜日発行）第14巻22号通巻223号

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

ドリームキャスト最新特報!! 新タイトルも発表!

ペンペントライアイスロン

Dの食卓2

ビジュアルメモリのゲームをくわしく紹介!

あつめてゴジラ～怪獣大集合～

特報!! ルナ2 エターナルブルー

スレイヤーズ ろいやる2

Pia♡キャロットへようこそ!! 2

1998/vol.22

7/24·31

特別定価480円

サターン新規タイトル詳細発表!

シャイニング・フォースIII

シナリオ3 氷壁の邪神宮

機動戦艦ナデシコ

The blank of 3years

セガサターンソフト 徹底攻略COMPLETE GUIDE!

サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～

ラングリッサーV THE END OF LEGEND

SEGASATURN

SOFT BANK

SOMETHING
TERRIFYING
LIES
BENEATH
THE
FROZEN
SOIL
IN
CANADA
AND
NOW
IT
IS
AWAKE.

D2

Coming in winter. D2 runs under Dreamcast.

Canada, Christmas 1999.
This horror story begins in the sky.
where Laura's aircraft has a strange encounter.
She experiences a mysterious vision of a gigantic meteorite falling
from outer space to earth.
and then sees men who look like terrorists firing off their weapons.
Her aircraft is hit by a meteorite and crash lands.
In a flash, she is involved of a major accident.
Laura is rescued by a woman called Kimberly.
and wakes up in a hut in a snowy mountain.
where the two see dreadful mutants, or monsters.
How did this accident happen?
Why did the people turn into monsters?
As the mystery is unveiled.
a horrifying story and tragic destinies emerge.
What does Laura see in the dangerous mountain?

W
A
R
P.

SEGA

THE HEAT IS BACK!

スーパーヒットの前作を超える、リアルで熱い走り。デイトナUSA2登場。
ストックカーの迫力と臨場感、面白さをスーパービジュアルで完全再現。

ボディや路面の質感はもちろん、煙や炎も再現。「MODEL 3　Step2.0」の圧倒的なパワーが創り出すスーパー・グラフィック。

デラックスタイプ

ツインタイ

白熱のプレイは、お近くの「デイトナUSA2」導入店で。

アーケードに轟く爆裂音。
激突の迫力と興奮、再来。

派手なボディカラーに身を包み、エンジン音を轟かせ、オーバルサーキットのバンクをアクセルを踏めるだけ踏み込み、極限を超えたスピードで駆け抜ける。スリップストリームを使いながらドリフトを決め、時にはガツンと火花を放つ程に激突しながらのエキサイティングな接近戦に、ギャラリー達もヒートする。

DAYTONA™ USA 2
BATTLE ON THE EDGE
デイトナUSA2

AM R&D DEPT.#2
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1998

「デイトナUSA2」発売記念
プレゼントキャンペーン実施中!

クイズに答えてオリジナルグッズをもらっちゃおう。

○に当てはまる数字を1つ入れてください。

この夏セガの最新体感ゲームは「デイトナUSA○」

オリジナルヘルメット 1名様 サイズ：M

オリジナルピットクルーシャツ 10名様 サイズ：L

特製タペストリー 50名様 2,100×900mm

オリジナルTシャツ 100名様 サイズ：F

オリジナルキャップ 300名様 サイズ：F

※賞品の仕様・デザイン等は、写真と異なる場合がございます。

遊んで、こたえて、応募しよう!

■応募方法：「デイトナ USA 2」導入のアミューズメントセンターに備え付けの専用応募ハガキ、もしくは官製ハガキにクイズの答え・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を明記のうえ、右記の宛先までご応募ください（賞品の指定はできません）。

■当選発表：クイズ正解者の中から、厳正なる抽選のうえ当選者を決定。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

■応募宛先：〒144・8532　東京都大田区東糀谷 2・12・14
（株）セガ・エンタープライゼス
「デイトナUSA2」プレゼント係

■応募締切：平成10年9月7日（月曜日）当日消印有効

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社3号館　〒144-8532　東京都大田区東糀谷2-12-14
電　話　03(5737)7539（AM販売事業部）

セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

Contents

セガサターンマガジン
1998年7月24・31日号 vol.22

SEGASATURN PRESS!!

表紙イラスト:「ルナ2　エターナルブルー」
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

キャラクターデザイン:窪岡俊之

GAME INDEX

SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LANDMARK ランドマーク

TOPICS

セガサターン、秋葉原クールカーニバル 開催決定

東京・秋葉原にて街ぐるみでセガサターンをバックアップしようと行われる夏祭り「秋葉原 SEGASUTURN Cool Carnival」の開催が決定した。日時は7月18、19日の2日間。メイン会場はセガのゲームセンターとしても知られる廣瀬ビル（電気街の中央通り沿い）の1階&地下1階。お祭りではメインステージでの豪華ラインナップによるイベントや新作ゲームのタッチ&トライのほか、協賛14店舗でセガサターン商品を買うと付いてくるスクラッチカードで“光る！せがた三四郎バッチ”（両日先着3,000名、合計6,000名）や“せがた三四郎クオ・カード”（スクラッチカードが当たりの場合）がもらえたり、予約対象ソフトを予約するとオリジナルグッズがプレゼントされる。なお各種イベントは18日（土）は11：00～20：00、19日（日）は11：00～19：00に行われる予定。

夏休みに入ったばかりの土日、秋葉原が“セガサターン”で“クール”に染まる!?

協賛ショップ（秋葉原地区全14店舗）：石丸電気ゲームワン／ソフトワン、サトームセン メディアセンター店、ソフマップ本店／11号店／13号店、九十九電機ソフト8号館、トミヒサムセンデンキ、マルゼンムセン本店、ソフトピア3号店、メッセサンオー本店、ヤマギワ東京本店／ソフト館、ラオックス ザ・コンピュータゲーム館

セガサターン、シロ！ せがた三四郎

©せがた三四郎後援会

QUO クオ・カード 500

セガサターン、秋葉原クールカーニバル SEGASATURN Cool Carnival

電気街、きらった！

©せがた三四郎後援会

イベント翌日の20日にはお台場・東京ジョイポリスで「セガサターンフェスタ」も行われるし、7月第3週は、3日連続でセガサターンする!?

BLACK/MATRIX

お嬢様特急

『超機動放送アニゲマスター』

予約特典対象ソフト（11タイトル）	
「ハイスクール テラ ストーリー」	（キッド）
「魔導物語」	（コンパイル）
「ルナ2 エターナルブルー」	（角川書店／ESP）
「レイディアント シルバーガン」	（トレジャー／ESP）
「お嬢様特急」	（メディアワークス）
「ガーディアンフォース」	（サクセス）
「ルパン三世ーピラミッドの賢者ー」	（アスミック・エース エンタテインメント）
「海辺でリーチ！」	（毎日コミュニケーションズ）
「スレーヤーズろいやる2」	（角川書店／ESP）
「BLACK/MATRIX」	（NECインターチャネル）
「パズルボブル2X」（サタコレ）	（タイトー）

ステージイベント予定	
「レイディアント シルバーガン」タイムアタック大会	（トレジャー／ESP）
「サターンミュージックスクール2」DTM講座	（ワカ）
第1回 AJAPA杯ぷよぷよ全国大会1次予選	（コンパイル）
「ポケットファイター」はちゃめちゃゲーム大会	（カプコン）
「DEEP FEAR」ステージイベント	（セガ）
「ルナ2 エターナルブルー」&「スレイヤーズろいやる2」ステージイベント	（角川書店／ESP）
文化放送『超機動放送アニゲマスター』公開イベント	

ルナ2 エターナルブルー

レイディアント シルバーガン

『第1回 AJAPA杯 全国大会1次予選』

『第1回 AJAPA杯』開催■『第1回 AJAPA杯ぷよ大会』がスタート。本大会は全国ゲームセンターなど（7月10～26日）もしくはXBANDによるセガサターン通信対戦（7月17～26日）で1次予選を行い、さらに2次予選（全国11会場で実施：8月1～9日、XBAND対戦：8月1日）の上位8名が8月16日の全国大会（会場：東京ジョイポリス）へと進む。使用ソフトは「ぷよぷよ通」「ぷよぷよSUN」「ぷよぷよSUN FOR SEGANET」（XBAND対戦参加時）となる。

NEWS アニメイトで『サクラ』限定特製クリアファイルがもらえるマーベラスフェア、全国で展開

7月17日より、全国アニメイト各店では、マーベラスエンターテイメント発売の「サクラ大戦」関連商品を4,000円以上購入すると、「サクラ大戦」特製クリアファイルがプレゼントされるマーベラスフェアを行う。会場となるアニメイトは秋葉原、池袋、札幌、新潟、名古屋、京都、福岡天神など全国39店舗。また、対象となる商品はシングルCD「OVA サクラ大戦～桜華絢爛～光録音盤」（1,260円／発売中）、シングルCD「檄！帝国華撃団（改）」（1,050円／発売中）、CD「サクラ大戦2 歌謡全集」（3,150円／発売中）、サウンドトラック「サクラ大戦2 蒸気蓄音館」（3,150円／7月17日発売）、ビデオ「サクラ大戦2 電影回顧録」（4,800円／上巻：発売中、下巻：8月21日発売）の6作品だ。

なお、このフェアは8月31日まで。ただし、アニメイトオリジナルとなるプレゼントのクリアファイルは、限定10,000枚なので、お早めに！

「サクラ大戦2」のBGMをすべて収録。帝劇花組キャラのステッカーが8枚付いた、豪華2枚組CD『サクラ大戦2 蒸気蓄音館』。

くしくも『秋葉原SEGASATURN Cool Carnival』と当日スタートとなるマーベラスフェア。秋葉原店もあるアニメイト。秋葉原を中心に、この夏、"サクラ"と"サターン"が再び花を咲かせるか。

EVENT 日本代表の無念をゲームで晴らせ！ジョイポリスに"サポーター"集結

早くも16回目を迎えた「セガサターンフェスタ in 東京ジョイポリス」。ワールドカップ一色の6月ということで、「日本代表チームの監督になろう！」「ワールドカップサッカー'98フランス」のサッカー2タイトルをピックアップ。6月22日のイベント当日は、ファッションショーあり、クイズあり、トークショーありと前日のクロアチア戦敗退のショックを吹き飛ばす（？）勢いのイベントとなった。

『クイズ50人に聞きました！』では「日本代表で友達になりたい選手は？」などの質問が飛び出し……。ちなみに1位はゴン中山。

エニックスの二見氏（左）とセガの花谷氏が熱いサッカートークを展開！

GOODS もう1つの「フレンズ」ドラマCDが7月に先行発売！

NECインターチャネルより夏発売予定の「フレンズ～青春の輝き～」のドラマCDが7月25日に発売される。名前は「フレンズ～青春の輝き～／Dear My Friends」（販売：ムービック／2,600円）。小早川瑞穂役の皆口裕子がパーソナリティを務める文化放送『皆口裕子のDear My Friends』とドッキングし、また違った「同窓会」の世界が楽しめるはず。初回特典としてトレーディングカードが付く。

テーマ曲『DearMyMemories』も収録。おなじみのキャラクター達が総登場する。

先日行われたアフレコ。写真左から佐藤さん、堀川さん、皆口さん、疋田さん。

PRESENT 「アルカナ・ストライクス」トレカ 3名の読者にプレゼント

有名デザイナーによるレアカードからゲームシステムまで、ゲームを見事に再現した「アルカナ・ストライクス」のトレーディングカードが登場。カードは245種類。そのスターターパック（50枚入り、1,400円）とブースターパック（10枚入り、350円）をセットで3名に。希望者はあて先まで。

EVENT エチュード虹組結成！CD発売イベント情報

7月25日にリリースされる「E・TUDE～揺れ動く心のかたち～」のイメージアルバム「エチュード虹組」。7月24～26日、東京・秋葉原でこのCDの発売イベントが開催。24日はT-ZONEミナミで14:00～、25日はヤマギワソフトソフト館で15:00～、26日はメッセサンオーV号店で13：00～。当日は女性声優のトークや歌、サイン会、握手会などの催しが予定されている。

ゲームに出演している女性声優「エチュード虹組」の歌が収録されたこのアルバム。24、25日はこのCDを予約、購入した人のみサイン会、握手会に参加できることになる。

ニュース クリップ News Clips

「電車でGO!」シースルータイプ3名にプレゼント！

今年1月にヒロから発売されたキーチェーンゲーム「電車でGO！」が、特別限定品として7月15日にシースルータイプ（予価1,000円）を再出発!? このアイテムを読者3名にプレゼント。「電車でGO！シースルータイププレゼント」係まで。

日本ファルコムより「ヴァンテージマスター V2」登場

日本ファルコムより通信機能を備え、好評なシリーズ最新作、シミュレーションゲーム「ヴァンテージマスター V2」（WIN95専用、10,800円）が7月10日に発売。本作を2名に進呈。名作をゲットしよう。

内藤寛8時間耐久イベント『りんくう8時間耐久戦士圏』

『TV Game Radions R』（ラジオ大阪）の7周年を記念し『りんくう8時間耐久戦士圏』と題した8時間耐久イベントを大阪・りんくうパパラにて開催。日時は7月26日11:30～19:30。内藤寛ほか出演。問い合わせは03-3584-7031（月～金：15:00～16:00）。

「ビートマニア 2nd MIX」全国大会開催決定！

コナミは「ビートマニア 2nd MIX」の全国大会『～ビートマニア日本頂上決戦～ビートマニア バトル・オブ・ザ・クライマックス1998～出てこい！最強のDJ!!』を実施。7月から全国アミューズメントスポットで予選を行い、9月2日「アミューズメントマシンショー」で頂点を決する。

関西で人気の声優大集合！『♪ららら電脳 MIX LIVE in KOBE』

AMKOBEに出演中の中川亜紀子ほか人気声優のライブが神戸ポートアイランドジーベックホールで行われる。日時は7月20日、16：30開場、17：00開演。問い合わせは078-391-8155（アニメイト三宮店）まで。

『それならはいり隊 キャンペーン』広末クリアファイルプレゼント

NTTドコモではポケベルを新規契約で購入すると、広末涼子クリアファイル（2枚組）がもらえる『それならはいり隊キャンペーン』を7月31日まで実施中。これを記念し、この特製クリアファイルを5名にプレゼントする。

沖縄初「CLUB SEGA 北谷」オープン■セガは7月7日、大型複合施設「美浜タウンリゾート・アメリカンビレッジ」内に、アミューズメントスポット「CLUB SEGA 北谷（チャタン）」（沖縄県中頭郡北谷町字美浜9-8、TEL098-936-6741）をオープン。館内は「AS-1」「パワースレッド」「クレイジートラベル」といったアトラクションからビリヤード台まで揃った、充実したラインナップだ。年中無休、10：00～24：00で営業（平日18：00までは1時間800円、18：00からは1時間1,000円、土、休日は一日中1時間1,000円）。沖縄に行ったときは一度立ち寄ってみては？

東京ジョイポリスがともさかりえ主演テレビドラマの舞台に！テレビ東京『ワンシーン』放送

お台場・東京ジョイポリスのアルバイトスタッフを主人公にしたテレビドラマが誕生、7月13～18日（月～金は24:30～、土は25:20～、日は24:20～）の6日間で放送される。この番組は“アルバイト”をテーマに、毎週5話を週替わりで放送するオムニバスドラマ『ワンシーン』（テレビ東京）。今回は東京ジョイポリスのアルバイトスタッフに扮した“ともさかりえ”を中心に、ジョイポリスの中で繰り広げられる、ちょっとした出来事を等身大の姿で描く。

また注目されるのは、番組プロデュースをセガ社外取締役・秋元康氏が担当しているということ。このドラマ、今後のセガの多角的メディア展開の一端が垣間見れる“ワンシーン”となりそうだ。

6月18日の撮影風景。“いい”雰囲気で撮影は行われた。

第1話 ⬇彼氏がほかの女とデートしているところを目撃した女性とアルバイト・りえのふれあい。

第2話 ⬆孫にせがまれて来た男性は最新ゲームに圧倒されてしまう。そんな彼にりえはアドバイスするが。

第3話 ⬇仕事はできるが無愛想なメンテナンスの光次が気になるりえ。その無愛想な彼の魅力に気づいて……。

第4話 ⬆見合い相手と来館した中年男性は何をやってもかなわない彼女に愛想を尽かされる。そんな彼に……。

Dreamcast Powered by Microsoft Windows CE

「WINDOWS WORLD Expo Tokyo 98」にドリームキャストが出展！

7月1日から4日間、千葉・幕張メッセで開催された「WINDOWS WORLD Expo Tokyo 98」のマイクロソフト社ブースに、ドリームキャストが出展された。「WindowsCE」がOSとしてどのような機能を果たすかなどは、現時点でも明らかにされていないが、ドリームキャストが同社にとって重要な意味を持つマシンであることが、この出展からも強く感じられた。特に今回の展示機は前面部分に「WindowsCE」のロゴが新たに入れられていたが、関係者によると「市販時にも付く可能性が高い」ということだ。

だが、外観の違い以上に驚かされたのは、この展示機がこれまでのような模型ではなく、実際にメカが入ったものだったこと。「POWER」ボタンを押すと、手前の三角形のクリスタル部分はオレンジ色に点灯した。さらに、この展示機を見る限り、モジュラージャック（電話回線をつなぐコネクタ）のある部分は取り外しが可能で、モデム部分の将来的なバージョンアップに対応した構造になるようだ。もちろん、これは最終仕様ではないが、“未来”を十分に考えたハードになることは間違いなさそうだ。

背面左側のスリットは分離可能なため!? 他の端子部分などについても、かなり仕様がかたまってきたようだ。

ラジオ公録、ライブ、トークショーとメサイヤイベントは大盛況！

去る6月20日、メサイヤファンクラブ「メサCAN2クラブ」のリニューアルと「ラングV」の発売記念、そしてラジオ番組「川上とも子のメサCANネットワーク」の公録を含めたイベントが開催。「ラングV」のスタッフによるトークショーをはじめ、川上さんのミニライブなどで盛り上がった。

川上さんが用意してくれたタオルとテレカをプレゼント！ ほしい人は欄外を参照。

未来のゲームクリエイターを生み出すDEAの出資社総数が20社に

ゲーム業界の各企業の共同で、次世代ゲームクリエイターの育成を掲げるデジタルエンタテインメントアカデミー。同校にマイクロソフト、テクモ、ティーアンドイーソフトの3社が新たに出資を決めた。これで出資社は20社。ハード、ソフト、OS、出版の各部門からゲーム業界を見つめる、新たなクリエイターの誕生を大いに期待したい。

出資社には、セガ、エニックス、カプコン、アトラス、タイトー、コナミ、スクウェア、ナムコなどそうそうたる会社が名を連ねている。学生は現在443名。
所在地：東京都新宿区北新宿1-5-1
問い合わせ先：03-5330-2870

翼になれ V6
avex trax／1,020円

7・15発売

彼ら自身も出演している、TBS系全国ネット「学校へ行こう！」テーマソング。20th Centuryの「FLY TO THE WORLD!」が同時収録されている。

私には夢がある 泉谷 しげる
ポリドール／3,059円

7・15発売

通算32枚目になる今作は、加藤和彦氏をプロデュースに迎えて円熟味を増した内容に。森高千里が、ドラムスで参加しているのも見逃せない。

父母♡NY ロリータ18号
Sister Records／2,650円

7・23発売

めちゃめちゃカッコイイ、女の子パンクバンド。ジョーイ・ラモーンプロデュースによる、パワフルで高レベルな通算4枚目のアルバムである。

DEEP FEAR サウンドトラック
ポニーキャニオン／2,940円

7・17発売

7月16日に発売される深海ホラーサスペンス「DEEP FEAR」に、早くもサウンドトラックが登場。川井憲次が繰り広げる、恐怖の世界を体感しよう。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.22 LANDMARK（プレゼント商品名またはイベント名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは7月23日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

BOOKS REVIEW

サターンユーザーの使える1冊

発売から3カ月、「サクラ大戦2」はあいかわらず人気が高い。ゲームをやり込むのもいいけど夏バテには注意してね。

順位	書名	出版社	本体価格
1	サクラ大戦2 攻略ガイドブック for Professional 地の巻	アスペクト	1,200円
2	Pia♥キャロットへようこそ!! ビジュアルファンブック	アスペクト	1,900円
3	機動戦士ガンダム ギレンの野望 コンプリートガイド	アスペクト	1,400円
4	ラングリッサーV パーフェクトタクティクス	主婦の友社	1,350円
5	スーパーリアル麻雀P7 ザ・グラフィックス	アスペクト	1,800円

東京・秋葉原 書泉ブックタワー調べ（6月16～30日）

ヴァンパイア セイヴァー パーフェクトガイド

■ソフトバンク
■A5判
■168ページ
■1,300円

巻頭に開発者インタビューがあり、なかなか新鮮だ。キャラクター紹介が単なるプロフィールにとどまっていないのも面白い。細かな文字でぎっしりと説明され、あたかも実在の人物のような錯覚に陥りそうだ。攻略ページでは、キャラの能力、技データ、コマンド、攻略のポイントが記され、実戦を想定した記述がなされている。

少女革命ウテナ いつか革命される物語 オフィシャルガイド

■ソフトバンク
■A5判
■128ページ
■1,200円

テレビシリーズとセガサターン版の画面写真をたっぷり使用し、見た目の臨場感にあふれている。エンディングの分岐条件、各キャラごとに4日間のイベントとチャートが用意され、実用性も高い。決闘シーン、テレビシリーズのストーリーも紹介。インタビューは18ページにも及び、関連グッズ、デザイン画などの紹介も目玉だ。

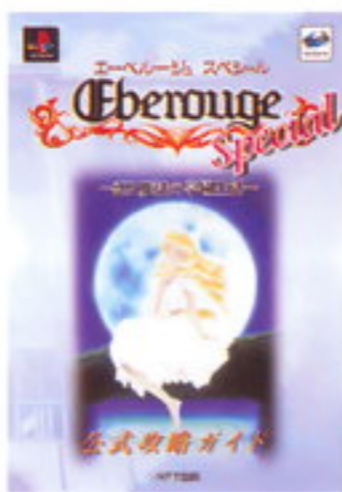
シャイニングフォースIII シナリオ2 狙われた神子 オフィシャルガイド

■ソフトバンク
■A5判
■144ページ
■1,100円

鮮やかな色合いのデザインが目を引くが、内容も充実している。ユニットの加入条件やプロフィール、転職のパターンなどが記されたキャラクターガイドなど、単なる人物ファイル以上の情報がつまっている。攻略編では、マップ、敵、アイテム、イベントなどのデータが整理されている。はみ出しには隠しアイテム情報も。

クロス探偵物語 ～もつれた七つのラビリンス～ 公式ガイドブック

■NTT出版
■A5判
■96ページ
■1,000円

推理ものということで、攻略本の使い方もユーザーしだい。事件の概要、人物の相関図、ゲームのヒントを集めたストーリー攻略編と、本当に困ったときに読むストレートな完全解決編に分かれており、必要に応じて使い分けることができる。開発スタッフの座談会は、ゲームができるまでの経緯が楽しく語られている。

エーベルージュ スペシャル 公式攻略ガイド

■NTT出版
■A5判
■128ページ
■1,100円

ゲームシステムや登場人物の紹介がていねいだ。人物紹介と言いながらも、ちょっとしたゲームのコツも書かれているので、面倒がらずに読みたい。デートイベント攻略には、各季節ごとの問いに対するベストな答えが掲載されている。もちろん、気になるデートスポットも紹介。具体的な質問と答えも記され、実用的な面が強い。

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ 攻略ガイドブック 地の巻

■アスペクト
■B5判
■178ページ
■1,200円

攻略本といっても、最近は設定資料的な内容を盛り込む本が多くなってきているが、本書は攻略にかなりポイントを絞っている。詳細なチャートやイベントデータも程よく整理されており、合理的な印象を受ける。ページ間の情報移動もすっきりしており、アスペクト社の本としては見やすい仕上がりとなっている。

PICK UP!

タイムボカン全集2 悪の華道

■ソフトバンク
■A4判
■138ページ
■1,600円

お待ちかね「タイムボカン全集」第2弾。今回も遊び心満載で、ヤッターマンのすごろく、アイちゃんとドロンジョの着せかえ人形が付属。2人の服を交換したり、オリジナル服を着せたりして楽しめそう。テレビシリーズもいくつか写真入りで紹介されており、懐かしく思うファンも多いことだろう。

Dセレクション ガンダム クロスオーバー・ノートブック1 SINCE UC.0079 近藤和久画集1

■メディアワークス
■B5判
■128ページ　■1,600円

「機動戦士ガンダム」シリーズのイラスト、コミックを描き続け、今年で15年を迎える近藤和久氏。本書はその集大成とも言える画集である。新たに描き起こされた表紙を始め、美しい色合いで描かれる氏のガンダムワールドは、大河原邦彦氏のそれとはまた違ったテイストを醸し出している。ファンならぜひコレクションに加えたい。

クソゲー白書

■夏目書房
■B6判
■240ページ
■1,300円

以前も「超クソゲー」なる本を紹介したが、昨今のクソゲーの盛り上がりはすごい。本書は、ゲームフリーク400名の生の声をもとに作られ、ユーザーの生々しいゲーム評が楽しめる。単に、クソゲーと呼ばれるソフトをけなすのではなく、売れるものほど批判されるという事実が述べられ、フォローする気配りも泣かせる。

●価格はすべて本体価格（税別）です。

サターン周辺のデータはコレでチェック!

セガサターンマガジン データステーション

Weekly DATA STATION

SEGA SATURN It's NEW

期間に発売されたタイトルを総ざらえ!

7/4▶7/10に発売のHOTなタイトル

今週発売されるタイトルで注目したいのは「コードR」。「アドベンチャー」+「レース」という、今までありそうでなかった組み合わせがポイント。今後もこういった意欲作に期待!!

7/9 ポケットファイター

カプコン/5,800円/格闘ACT(4メガRAM対応)

初心者から上級者までOK!!

カプコンの格闘ゲームに登場している人気キャラクターたちが、ちっちゃく、そして"かわいく"なって登場する本作。システム部分は今までカプコンが培ってきたノウハウを生かし、初心者に優しく上級者にはやりがいのあるものになっているぞ。また、サターン版でうれしいのは4メガRAMに対応しているところ。業務用で話題となった、豊富なアニメパターンをばっちり再現できるぞ。

「ポケファイ」ならではのシステムを理解しよう

本作で採用されている新しい要素のうち、ここでは主な2つを紹介しよう。まずは「フラッシュコンボ」というシステム。これはパンチやキックボタンをタイミングよく続けて押すことにより、さまざまな攻撃を出せるというもの。ボタンの組み合わせによって全部で8通りもの攻撃ができる。もう1つは3色ある「ジェム」。本作では各キャラはそれぞれの色に対応した必殺技を持ち、赤なら赤のジェムをたくさん集めると、それに対応した必殺技が強くなっていくのだ。

見た目にもおもしろいものが多い「フラッシュコンボ」。

一撃必殺技の「マイティコンボ」でジェムをもぎとれ!

7/9 Code R(コード・アール)

クインテット/6,800円/RAC+ADV(ハンドル、マルコン対応)

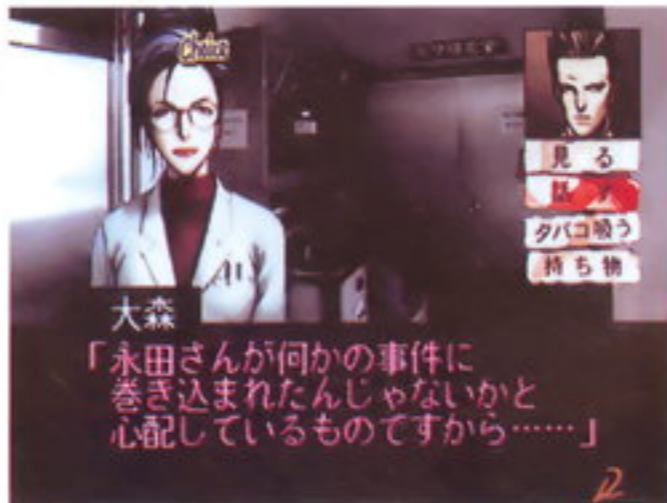
リプレイモードが新しい!

アドベンチャー部分とレース部分が密接に絡み合って物語が進展していくのがこの作品の特徴。主人公はレーサーを目指して峠で腕を磨いていき、進め方によっては登場する女の子とラブラブな関係になることも……。また、このゲームで注目したいのは、なんといってもレース後のリプレイシーン。要所要所でライバルやギャラリーの反応がカットインされ、気分を盛り上げてくれるのだ。

7/9 探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～

データイースト/5,800円/ADV(18歳以上推奨)

「神宮寺」シリーズ集大成

今回で6作目となる人気シリーズ『神宮寺』。本作では「見る」「話す」などおなじみのシステムはもちろん、会話から状況や犯人を推測する「D-MODE」などが追加されており、本当に推理しているような感覚が味わえるぞ。また、前作から採用された、神宮寺以外の人物で事件捜査を進める「ザッピングシステム」を受け継いでおり、シナリオをいろいろな角度から楽しむこともできるのだ。

NEWS EXPRESS 「慟哭 そして…」の20,000本限定版「ファイナルエディション」がこの夏発売!!

「慟哭」の限定バージョンが8月6日に発売されることが決定!! その内容は、トレカや新録ミニドラマCDなど数多くのオマケが、横田守氏描き下ろしのパッケージに収められているというもの。さらに「慟哭2(仮称)」の設定原画資料集までもが同梱されているのだ。また、気になる価格もこれらの特典に本編がついて6,800円とお買い得! 限定品なので欲しい人は早めに予約しておこう。

このパッケージが目印!

この千砂、梨代のイラストは、同梱されるトレーディングカードに使われるもの。

「慟哭 そして…」って?

発売前から期待が高く、今までに15万本以上を売上げた人気タイトル「慟哭」。トラップ解除の時にどのアイテムを使用したかでその後の展開が変わる「TDSシステム」を初め、意欲的な挑戦がされており、読者レースで9点台をマークするなどプレイした人の評価も高い。

このページの見方

【ジャンル】
ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
QIZ…クイズ
EDU…エデュテイメント
MOV…インタラクティブムービー
ETC…その他

【対応機能】
ハンドル…レーシングコントローラー
マウス…シャトルマウス
マルチ…マルチターミナル6
アナログ…アナログミッションスティック
銃…バーチャガン
ケーブル…対戦ケーブル
マルコン…セガマルチコントローラー
ツイン…ツインスティック
ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】
18推…18歳以上推奨
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印もタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGA SATURN セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7月 16日	エルフを狩るモノたちII	7,800円	アルトロン	ADV	②、18推
16日	DEEP FEAR	6,800円	セガ	ADV	②、18推
23日	ルナ2 エターナルブルー	6,800円	角川書店/ESP	RPG	②
23日	ハイスクール テラ ストーリー	5,800円	キッド	恋愛SLG	18推
23日	お嬢様を狙え!!	6,800円	クリスタルビジョン	ADV	18推
23日	コナミアンティークス~MSXコレクションウルトラパック~	3,800円	コナミ	バラエティ	
23日	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
23日	SONIC JAM(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	マルコン
23日	パズルボブル2X(セガサターンコレクション)	2,800円	タイトー	PUZ	
23日	レイディアント シルバーガン	5,800円	トレジャー	SHT	
23日	メタルブラック(セガサターンコレクション)	2,800円	ビング	SHT	
30日	わくわくモンスター	5,800円	アルトロン	育成PUZ	
30日	アンジェリーク デュエット	7,800円	光栄	恋愛SLG	
30日	アンジェリーク デュエット(プレミアムBOX)	9,800円	光栄	恋愛SLG	
30日	ぷよぷよSUN(セガサターンコレクション)	2,800円	コンパイル	PUZ	
30日	本格プロ麻雀 徹満Special(セガサターンコレクション)	2,800円	ナグザット	TAB	
30日	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
30日	バックガイナー~よみがえる勇者たち~覚醒編「ガイナー転生」	5,800円	ビング	SLG	②
30日	ドリーム・ジェネレーション 恋か?仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	
30日	ラングリッサーIV(セガサターンコレクション)	2,800円	メサイヤ	S・RPG	
30日	お嬢様特急	6,800円	メディアワークス	ADV	②
30日	サターンミュージックスクール2	5,800円	WAKA	ETC	
8月 6日	ルパン三世~ピラミッドの賢者~	5,800円	アスミック	ACT	
6日	サムライスピリッツベストコレクション	4,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
6日	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	4,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
6日	斬魔超奥義 ヴァルハリアン	5,800円	カマタ アンド パートナーズ	S・RPG	
6日	ガーディアンフォース	5,800円	サクセス	STG	
6日	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	1・4メガRAM対応
6日	バッケンローダー	5,800円	セガ	S・RPG	
6日	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	5,800円	セガ	SPT	
6日	★慟哭 そして… ファイナルエディション	6,800円	データイースト	ADV	18推、マウス
20日	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	SHT	
20日	古伝降霊術 百物語(セガサターンコレクション)	2,800円	ハドソン	ETC	
20日	BULK SLASH(セガサターンコレクション)	2,800円	ハドソン	SHT	
20日	桃太郎道中記(セガサターンコレクション)	2,800円	ハドソン	TAB	
20日	★こちら亀有公園前派出所(セガサターンコレクション)	2,800円	バンダイ	TAB	
20日	海辺(ビーチ)でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
27日	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	6,800円	NECインターチャネル	S・RPG	
27日	スレイヤーズ ろいやる2	6,800円	角川書店/ESP	RPG	
27日	カプコン ジェネレーション~第1集 撃墜王の時代~	5,800円	カプコン	バラエティ	
27日	魔法使いになる方法	6,800円	ティジイエル	RPG	
未定	The Legend of HeroesI&II 英雄伝説	5,800円	GMF	RPG	
未定	ソルヴァイス	未定	アルトロン	A・RPG	
9月 17日	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
下旬	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
未定	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	6,800円	セガ	サウンドノベル	②
未定	バックガイナー~よみがえる勇者たち~飛翔編「裏切りの戦場」	5,800円	ビング	SLG	
未定	デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ	未定	バンダイ	育成SLG	
10月 29日	ファルコムクラシックスII	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	ETC	
未定	Find Love 2~Rhapsody~	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
未定	ミズバグ大冒険	3,800円	ビング	ACT	
11月 未定	ファーランドサーガ 時の道標	6,800円	ティジイエル	S・RPG	マウス

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月 未定	★初恋物語	5,800円	徳間書店インターメディア	育成SLG	
未定	ボールディランド	6,800円	パンプレスト	SLG	
今夏 未定	☆シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	フレンズ~青春の輝き~	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	1・4メガRAM対応
今秋 未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
未定	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	未定	NECインターチャネル	恋愛SLG	②、18推
未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
未定	バーチャコールS(通常版)	未定	キッド	恋愛SLG	マウス、マルコン、18推
未定	バーチャコールS(初回限定版)	未定	キッド	恋愛SLG	②、マウス、マルコン、18推
今冬 未定	七つの秘館 戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
未定	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版~発売5周年パッケージ~	未定	ジャレコ	ETC	③
98年内 未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
未定	E・TUDE prologue ~揺れ動く心のかたち~	未定	TAKUYO	ADV	
来春 未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
発売日未定 未定	モンスターメーカー ~ホーリーダガー~	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②、欄外
未定	Project X2	5,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT	
未定	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
未定	リアルサウンド2 ~霧のオルゴール~	5,800円	ワープ	ETC	②
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎士~	未定	カプコン	バラエティ	
未定	★カプコン ジェネレーション~第3集 ここに歴史始まる~	未定	カプコン	バラエティ	
未定	★カプコン ジェネレーション~第4集 孤高の英雄~	未定	カプコン	バラエティ	
未定	★カプコン ジェネレーション~第5集 格闘家たち~	未定	カプコン	バラエティ	
未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	無人島物語外伝 高橋教授の大冒険(仮称)	未定	KSS	SLG	
未定	コントラ~レガシー・オブ・ウォー~	未定	コナミ	A・SHT	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	アドヴァンスト V.G.2	未定	ティジイエル	格闘ACT	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
未定	かもめ大作戦 ~女神たちのささやき~	未定	ビング	SLG	
未定	バックガイナー~よみがえる勇者たち~完結編「そして、明日へ」	未定	ビング	SLG	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	制服~ハイスクールカウントダウン~	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

Dreamcast ドリームキャスト

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月 20日	ドリームキャスト本体	未定	セガ	ゲーム本体	
20日	SEVENTH CROSS(セヴンスクロス)	未定	NECホームエレクトロニクス	S・RPG	
20日	★ペンペン トライアイスロン	未定	ゼネラル・エンタテイメント	RAC	
今冬 未定	Dの食卓2	5,800円	ワープ	ACT+ADV	
未定	戦国 TURB	未定	NECホームエレクトロニクス	A・RPG	

※「シャドー オーバー ミスタラ™」は4メガRAM必須、「タワーオブドゥーム™」は4メガRAM対応

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

世間のW杯熱も落ち着き、気分はもう夏休みって感じかな？　今週は各ソフトの売れ行きもなかなか好調。サターンだって、まだまだ遊べるよね。夏休みで一気にクリアしまくろう！

1位 NEW SOFT 日本代表チームの監督になろう!〜世界初、サッカーRPG〜

セガ・エニックス／'98年6月25日発売／6,800円／SPT+RPG

推定週間販売本数 11万7985本

推定累計本数 11万7985本

斬新なコンセプトに加えてナイスタイミングでの発売が功を奏したのか、見事初登場1位に。売上げも好調!!

2位 NEW SOFT ラングリッサーV　THE END OF LEGEND

メサイヤ／'98年6月18日発売／6,300円／S・RPG

推定週間販売本数 6万6765本

推定累計本数 6万6765本

長年続いたラングリッサーシリーズも、5作目にしていよいよ完結。「IV」と絡んでくるストーリーは必見!!

3位 前回1位 ワールドカップ'98フランス　〜Road to Win〜

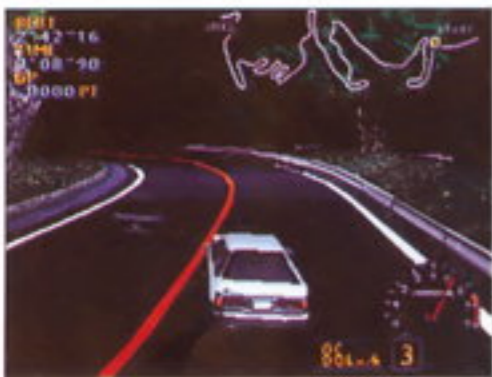
セガ／'98年6月11日発売／5,800円／SPT（マルコン、マルチターミナル6対応）

推定週間販売本数 3万4366本

推定累計本数 7万7358本

セガの定番シリーズのW杯版。プレイすれば日本代表の苦労もよくわかる？　コンスタントに売れているぞ。

4位 NEW SOFT 頭文字D〜公道最速伝説〜

講談社／'98年6月25日発売／5,800円／RAC（ハンドル、マルコン対応）

推定週間販売本数 1万5363本

推定累計本数 1万5363本

人気漫画「頭文字D」のゲームが登場。原作の主要キャラがほぼ出てくるなど、ファンにはうれしい作りだぞ。

5位 前回2位 機動戦士ガンダム　ギレンの野望

バンダイ／'98年4月9日発売／6,800円／SLG

推定週間販売本数 1万1255本

推定累計本数 23万6896本

順調なリピートで、高い売上げをキープ。新CMも投入されたようだし、まだの人はぜひ買ってプレイしよう。

6位 NEW SOFT 悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜

コナミ／'98年6月25日発売／3,800円／ACT

推定期間販売本数 1万0219本

推定累計本数 1万0219本

「悪魔城」の最新作がいよいよ発売された。PS版にさまざまな新要素が加えられてこの低価格はお買い得!!

7位 NEW SOFT クロス探偵物語〜もつれた7つのラビリンス〜

ワークジャム／'98年6月25日発売／6,800円（2枚組）／ADV

推定期間販売本数 9684本

推定累計本数 9684本

ひさびさのアドベンチャーらしいゲーム内容に満足。ロード時間を感じさせない「マッハシーク」は快適だぞ。

8位 NEW SOFT リンダキューブ　完全版

アスキー／'98年6月18日発売／6,800円（音楽CDつき）／RPG

推定期間販売本数 9470本

推定累計本数 9470本

動物捕獲ははかどってるかな？「あの動物が見つからない……」なんて人は、P162からの記事を見てみよう。

9位 前回13位 センチメンタルグラフティ

NECインターチャネル／'98年1月22日発売／7,500円（初回分のみ2枚組）／恋愛SLG

推定期間販売本数 7734本

推定累計本数 28万3812本

アニメ放映の効果か、最近また売上げが伸びている「センチ」。この調子でいけば30万本突破もいきそう？

10位 NEW SOFT プリンセスメーカー　ゆめみる妖精

ガイナックス／'98年6月18日発売／5,800円／育成SLG

推定期間販売本数 7498本

推定累計本数 7498本

イベントや新キャラクターなどが追加されているサターン版「プリメ」。もう少し出るのが早ければ……。

順位	前回	タイトル	発売元／発売日／価格／ジャンル	週間本数	推定累計本数
11位	前回3位	スーパーロボット大戦F〜完結編〜	バンプレスト／'98年4月23日発売／6,800円／S・RPG	7094本	50万7983本
12位	前回6位	サクラ大戦（セガサターンコレクション）	セガ／'98年2月11日発売／2,800円（2枚組）／ADV+SLG（マウス対応）	5035本	7万5356本
13位	前回5位	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ／'98年4月29日発売／4,800円／S・RPG	4323本	6万1582本
14位	前回4位	グランディア〜デジタルミュージアム〜	ゲーム アーツ・ESP／'98年5月28日発売／3,500円／ETC	4008本	4万2447本
15位	前回10位	サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜	セガ／'98年4月4日発売／6,800円（3枚組）／ADV+SLG（マウス対応）	2119本	53万1165本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は6月17日〜6月30日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）
※集計は2週間分です。

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

今週はP98の“ドリームキャスト・ナウ”でドリームキャストへの移植希望ランキングを公開中。サターンとは傾向が違ってまた面白いよね。次号からいよいよ切り替え!?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	185
2	5	To Heart	リーフ Microsoft Windows 95	135
3	2	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン ビデオゲーム	132
4	8	臭作	エルフ Microsoft Windows 95	113
5	6	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	110
6	7	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	107
7	9	グランツーリスモ	SCEI プレイステーション	104
8	25	ファイアーエムブレムシリーズ	任天堂 プレイステーション	94
9	14	パラサイト・イヴ	スクウェア プレイステーション	79
10	15	ストリートファイターZERO3	カプコン ビデオゲーム	63
11	22	エスプレイド	アトラス/ケイブ ビデオゲーム	60
12	11	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ プレイステーション	53
13	20	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト スーパーファミコン他	50
14	10	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ ビデオゲーム	47
15	13	セガラリー2	セガ ビデオゲーム	45
16	18	ゼノギアス	スクウェア プレイステーション	41
17	21	みつめてナイト	コナミ プレイステーション	38
18	16	WHITE ALBUM	リーフ Microsoft Windows 95	35
19	19	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK ビデオゲーム他	28
20	27	鉄拳3	ナムコ ビデオゲーム他	26

④ 臭作

実現度0%（?）

DCに18推枠はないから、そういったものはサターンで見納め!? 移植されないかなあ。

⑩ ストリートファイターZERO3

実現度20%（?）

CPⅡ基板だけに可能性はなきにしもあらず、かな? でも時期を考えると……うーん。

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

W杯は日本3連敗と残念だったけど、実は「バーチャストライカー2 Ver'98」は1次リーグ戦まで実際と同じ対戦カードに組まれていたのは知ってた? 日本の雪辱は晴らせたかな?

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	26639
2	2	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	19438
3	3	バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ	13565
4	4	鉄拳3	ナムコ	7956
5	7	セガラリー2	セガ	7406
6	6	ストリートファイターEX2	アリカ/カプコン	6709
7	5	ファイティングバイパーズ2	セガ	4257
8	8	ビートマニア 2nd MIX	コナミ	3080
9	新	デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE	セガ	2900
10	9	ゲットバス	セガ	2830
11	10	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	2559
12	11	タイムクライシス2	ナムコ	2137
13	12	私立ジャスティス学園	カプコン	1848
14	14	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	1702
15	13	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン	1476

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

9位 NEW TITLE **デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE**

セガ/稼働中/レース/MODEL3・STEP2.0基板

怒濤の徹底攻略開始!!

いよいよランキングに入ってきた「デイトナ2」。もう街で見かけてプレイしてみた人も多いんじゃないかな? そこで今号からはコース別徹底攻略を開始! 記念すべき第1回目は、南国（?）気分が楽しい初級コースの走り方を解説しているぞ。情報盛りだくさんの記事はP201で!!

⑦ ファイティングバイパーズ2

今号はなんとハニーのちょっぴりな姿を公開!? P200へ急げ!!♥

⑭ ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

ロングランを記録している本作。そろそろ続編にも期待したいね。

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30 期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

最近はドリームキャストの新作発表が続いてきているようだけど、それを受けてサタマガでも期待の新作ランキングにドリームキャストも組み込んでみたぞ。「D2」人気はこれから?

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 ルナ2 エターナルブルー

角川書店・ESP/7月23日発売予定/6,800円(2枚組)/RPG

303 POINTS

開発進行度 100%

新着情報お届け!!

前回見事1位を獲得した「ルナ2」が、今回も安定してその座をキープ。発売を間近に迫えた今号は、前号に引き続いてストーリーの魅力に迫る! 気になる人はP58へ!!

2位 前回5位 BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)

NECインターチャネル/8月27日発売予定/6,800円/S・RPG

283 POINTS

開発進行度 100%

いよいよ完成!

制作も完了し、あとは発売日を待つのみとなった「BLACK/MATRIX」。予約生産とのことなので入手困難になるかも!? 確実に手に入れたい人はソッコーで予約したほうがいいね。

3位 前回2位 Pia♥キャロットへようこそ!!2

NECインターチャネル/今秋発売予定/価格未定(2枚組)/恋愛SLG(18歳以上推奨)

275 POINTS

開発進行度 75%

待望の新ヒロイン紹介

ムービーの線画が仕上がってきてるなど、制作も順調に進んでいる様子。今週は予告どおり、サターン版で新たに登場する3人の女の子を紹介しているぞ。詳しくはP68から!!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

4位 NEW SOFT Dの食卓2(ドリームキャスト)

ワープ/今冬発売予定/5,800円/ACT+ADV

253 POINTS

開発進行度 30%

驚きの新要素が……!?

今号は新着写真の紹介に加え、飯野氏のインタビューを掲載。なんとその中で、ビジュアルメモリに関する爆弾発言が……。今すぐP28へGo!!

10位 NEW SOFT 機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

セガ/9月発売予定/6,800円(2枚組)/サウンドノベル

185 POINTS

開発進行度 ?%

期待の画面写真公開!

「機動戦艦ナデシコ」のゲーム化第2弾がいよいよ登場!! 物語の舞台はTVシリーズと劇場版の間にある、空白の3年間だ。ファン必見の記事はP52から!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	新	(DC)Dの食卓2	ワープ/今冬予定	253
5	3	バーチャファイター3	セガ/発売日未定	252
6	4	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル/今夏予定	224
7	6	スレイヤーズ ろいやる2	角川書店・ESP/8月27日	218
8	10	バーチャコールS	キッド/今秋予定	198
9	8	バイオハザード 2	カプコン/発売日未定	186
10	新	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	セガ/9月予定	185
11	7	ワーズ・ワース	エルフ/今秋予定	184
12	15	魔導物語	コンパイル/7月23日	177
13	13	バッケンローダー	セガ/8月6日	171
14	9	お嬢様を狙え!!	クリスタルビジョン/7月23日	170
15	17	DEEP FEAR	セガ/7月16日	168
16	16	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ/今夏予定	151
17	14	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ワープ/発売日未定	148
18	19	お嬢様特急	メディアワークス/7月30日	135
19	11	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン/発売日未定	129
20	18	レイディアント シルバーガン	トレジャー/7月23日	128
21	26	ファルコムクラシックスII	日本ビクター・日本ファルコム/10月29日	95
22	新	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年㊗パッケージ～	ジャレコ/今冬予定	94
23	20	ハイスクール テラ ストーリー	キッド/7月23日	93
24	23	シミュレーションRPGツクール	アスキー/9月17日	89
25	22	ダービースタリオン(仮称)	アスキー/発売日未定	86
26	24	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン/発売日未定	85
27	新	(DC)セヴンスクロス	NECホームエレクトロニクス/11月20日	83
28	29	制服～ハイスクールカウントダウン～	ユーメディア/発売日未定	75
29	31	サムライスピリッツベストコレクション	SNK/8月6日	71
30	29	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	カプコン/8月27日	70

※表中で名称の前に(DC)と表記されているものはドリームキャストタイトルです。

OTHER CHECK! COMING SOON!!

16 シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮

待望の「シナリオ3」情報をついに公開! 注目の記事はP44!!

35 戦国TURB(ドリームキャスト)

早くも「じのちゃん」に魅了された人多し? 順位もまあまあ。

※ 上のデータのポイントは00月00日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

セガサターン SEGA SATURN MAGAZINE Vol.105

読者参加型企画

WEEKLY 読者レース

このコーナーの見方　このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する！

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は上位に食い込む新着ソフトが続々ランクイン！必見だ!!

↓オッズ表サターンA　7月9日現在発売済みサターンソフト総本数:1019本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～〈通常版／初回特典版〉	ADV+SLG	9.7342
2	新	ラングリッサーV THE END OF LEGEND	SLG+RPG	9.7083
3	2	グランディア～デジタルミュージアム～	ETC	9.6095
4	3	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.5561
5	4	スーパーロボット大戦F～完結編～	S•RPG	9.493
6	8	グランディア	RPG	9.4832
7	6	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.4792
8	7	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.4787
9	5	仙窟活龍大戦 カオスシード＜通常版／初回限定版＞	SLG	9.4746
10	10	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4661
11	14	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	S•RPG	9.4545
12	9	CULDCEPT（カルドセプト）	TAB	9.4457
13	13	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4234
14	12	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4186
15	11	ヴァンパイア セイヴァー〈通常版／4メガRAM同梱版〉	ACT	9.4141
16	16	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.3917
17	17	プリンセスクラウン	A•RPG	9.3836
18	18	サクラ大戦〈ソフト単品／特別限定版／サタコレ版〉	ADV+SLG	9.3762
19	19	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サタコレあり）	SLG	9.3681
20	20	街	NOV	9.3681
21	21	シルエットミラージュ	ACT	9.36
22	15	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.3498
23	23	AZEL―パンツァードラグーンRPG―	RPG	9.3406
24	22	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3369
25	新	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	9.3341
26	24	Pia♥キャロットへようこそ!!（18歳以上推奨）	SLG	9.3333
27	25	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3166
28	26	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3125
29	28	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.3034
30	30	ポリスノーツ	ADV	9.2868
31	新	リンダキューブ 完全版	RPG	9.2727
32	33	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.2689
33	31	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.2688
34	32	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.2678
35	40	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.2659
36	34	慟哭 そして…（18歳以上推奨）	ADV	9.2639
37	38	ステラアサルトSS	SHT	9.2622
38	35	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.2577
39	27	ガングリフォンII〈通常版／ケーブル同梱版〉	SHT	9.25
40	29	メルティランサー Re-inforce〈通常版／初回限定版〉	SLG	9.25
41	36	バーチャファイター2（サタコレあり）	ACT	9.2373
42	37	だいな♥あいらん	ADV	9.2358
43	39	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2209
44	41	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2127
45	42	NiGHTS（ナイツ）（サタコレあり）	ACT	9.2079
46	43	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2057
47	45	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	9.1935
48	44	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（サタコレあり）	SPT	9.1803
49	57	UNO DX	TAB	9.1666
50	50	バトルガレッガ	SHT	9.1619
51	47	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1586
52	52	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1436
53	54	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.1331
54	60	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	9.1269
55	59	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.1251
56	55	悠久幻想曲	RPG	9.1239
57	65	スーパーリアル麻雀P7（18歳以上推奨）	TAB	9.1216
58	48	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	9.1208
59	56	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（サタコレあり）	SHT	9.1183
60	58	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.117
61	53	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩（いろどり）のラブソング	ADV	9.1135
62	62	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	9.1129
63	61	レイヤーセクション（サタコレあり）	SHT	9.11
64	46	バロック	RPG	9.1022
65	63	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	PUZ	9.0869
66	64	セガラリー・チャンピオンシップ（サタコレあり）	RAC	9.0781
67	71	クーリエ・クライシス	ACT	9.0666
68	70	SEGA　AGES／ファンタシースターコレクション	RPG	9.0555
69	66	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0554
70	67	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0482
71	68	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	9.0421
72	69	花組対戦コラムス	PUZ	9.0395
73	72	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	9.0344
74	74	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	9.0344
75	73	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.0327
76	76	マリカ～真実の世界～	RPG	9.0252
77	75	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	9.0229
78	78	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0038
79	49	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	9
80	79	バーニングレンジャー	ACT	9
81	110	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	ETC	9
82	81	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9978
83	82	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	8.9964
84	84	バーチャファイター	ACT	8.9902
85	83	怒首領蜂（ドドンパチ）	SHT	8.9859
86	85	エターナルメロディ	SLG	8.9852
87	88	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.979
88	90	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	8.9736
89	86	BULK SLASH	SHT	8.9725
90	87	プリンセスメーカー2（サタコレあり）	SLG	8.9687
91	77	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア（18歳以上推奨）	ADV	8.9684
92	89	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9517
93	91	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.945
94	92	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9415
95	94	バーチャコップ	SHT	8.9396
96	95	ワイアラエの奇蹟―Extra 36 Holes―	SLG	8.9375
97	96	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.933
98	93	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）（サタコレあり）	A•ADV	8.9305
99	98	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9294
100	97	ソニックジャム	ACT	8.9181
101	100	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.9103
102	104	組み立てバトル くっつけっと	SLG	8.909
103	101	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9086
104	102	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.9081
105	103	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9
106	105	ダライアス外伝	SHT	8.8912
107	99	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.8888
108	106	タクティクス オウガ	RPG	8.8766
109	107	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.8651
110	108	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8644
111	109	真・女神転生 デビルサマナー（サタコレあり）	RPG	8.8504
112	111	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8403
113	112	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8345
114	113	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.8339
115	114	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.8224
116	116	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8142
117	117	戦国ブレード	SHT	8.8083
118	118	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8067
119	119	GRANDRED	SLG	8.8
120	115	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.7956
121	120	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7926
122	121	天地無用！連鎖必要	PUZ	8.7833
123	125	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7755
124	128	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.775
125	80	少女革命ウテナ いつか革命される物語	ADV	8.7741
126	122	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7741
127	123	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.7733
128	124	パンツァードラグーン	SHT	8.7688
129	138	くのいち捕物帖	ADV	8.7647
130	126	三國志V	SLG	8.7634
131	141	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.7631
132	129	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.761
133	145	Techno Mortor（テクノモーター）	ETC	8.7586
134	130	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7552
135	131	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7538
136	127	Winter Heat	SPT	8.75
137	132	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7497
138	133	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7486
139	134	七ツ風の島物語	A•RPG	8.7457
140	142	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7428
141	136	大航海時代外伝	S•RPG	8.7368
142	137	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7361
143	139	バイオハザード	ADV	8.7318
144	140	ウイニングポスト3	SLG	8.725
145	144	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.7142
146	143	バーチャコップ2	SHT	8.7134
147	146	信長の野望・天翔記	SLG	8.7097
148	147	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.699
149	150	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.6954
150	148	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6939
151	149	サイバーボッツ―フルメタルマッドネス―〈通常版／超限定版〉	ACT	8.6893
152	151	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6808
153	152	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6771
154	160	大航海時代II	SLG+RPG	8.6666
155	154	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6641
156	156	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6613
157	135	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.661
158	155	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.661
159	157	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6563
160	159	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.6545
161	163	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6446
162	164	ラングリッサーIII〈スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG&RPG	8.6373
163	161	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.6351
164	165	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.6346
165	166	ストライカーズ1945	SHT	8.6295
166	168	COTTOn2	SHT	8.6184
167	167	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6168
168	170	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
169	172	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.6067
170	171	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.6058
171	180	太平洋の嵐 疾風の蟷螂〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.6034
172	173	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6032
173	162	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.6
174	181	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.6
175	174	デイトナUSA	RAC	8.5975
176	175	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.5969
177	176	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5916
178	178	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5906
179	177	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5904
180	179	シーバス・フィッシング2（サタコレあり）	SLG	8.5873
181	169	メタルブラック	SHT	8.5786
182	183	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5754
183	182	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.5752
184	193	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.574
185	186	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.5737
186	184	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.5727
187	185	ドラゴンフォース（サタコレあり）	SLG	8.5709
188	187	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5687
189	188	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5641
190	190	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5591
191	191	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
192	新	Find Love 2 ～The Prologue～（18歳以上推奨）	ETC	8.5454
193	194	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5454
194	195	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.5416
195	196	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5413
196	198	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5396
197	158	ハイパーデュエル	SHT	8.534
198	192	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.5314
199	200	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5314
200	204	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.5312
201	189	維新の嵐	SLG+RPG	8.5294
202	197	DX人生ゲームII	TAB	8.526
203	199	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND（サタコレあり）	TAB	8.5217
204	201	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5194
205	202	コマンド&コンカー（サタコレあり）	SLG	8.5135
206	205	テラファンタスティカ（サタコレあり）	S•RPG	8.5041
207	216	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.5
208	206	BATSUGUN	SHT	8.4963
209	207	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.494
210	203	プロ野球チームもつくろう！	SLG	8.4906
211	208	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.4855
212	210	アンジェリークSpecial	SLG	8.4848
213	209	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4846
214	211	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.4784
215	218	パップ・ブリーダー	SLG	8.4773
216	213	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4712
217	214	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4558
218	221	レイヤーセクションII	SHT	8.4489
219	217	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
220	215	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4431
221	220	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4393
222	223	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.4357
223	222	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4295
224	219	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.427
225	226	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4259
226	229	提督の決断III	SLG	8.4255
227	227	ストリートファイターZERO	ACT	8.4185
228	225	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.4177
229	51	王様げーむ（18歳以上推奨）	ETC	8.4166
230	230	ディスクワールド	ADV	8.4074
231	231	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4012
232	224	英雄志願 GAL ACT HEROISM	RPG	8.4
233	232	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3983
234	233	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
235	241	信長の野望 将星録	SLG	8.3888
236	234	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.3835
237	228	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.3818
238	235	デカスリート（サタコレあり）	SPT	8.3812
239	236	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3812
240	237	エネミー・ゼロ（サタコレあり）	MOV	8.3791
241	238	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3722
242	153	ツアーパーティー 卒業旅行へいこう	SLG+TAB	8.3636
243	239	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3615
244	242	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.3529
245	243	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.3505
246	240	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.35
247	244	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.35
248	245	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3495
249	246	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.3461
250	247	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.3389

オッズ表サターン上位寸評

7月は最後の新作ラッシュがやってくる？

夏場は合併続きとなるサタマガと読者レース。そうは言っても、この夏のサターン最後の新作ラッシュは、なかなか粒ぞろいのようで見逃せないぞ。今週は「ラングV」が初登場2位に。「サクラ2」ピンチ？

シリーズ完結編の「ラングリッサーV」。完成度も高いぞ。

【いろいろと……】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「む？」「あのぅ……たいちょう。まあ、7月、8月のサタマガが月2回刊ペースで、他のサターン専門誌と並ぶというのはわかってるんですが、なんか値段が高くなってません？　もしかして……」「…………むむぅ、また読者様からいろいろ値段論議をいただきそうじゃのぅ。でもな、ハチよ。雑誌の値段というのは刊行サイクルも大きな影響があっての……。まあ、他の専門誌さんと同じ刊行サイクルで、それでいて値段が安くできるのは、まあそれだけでも頑張ってると……か言ってもダメかのぅ。ドリームキャストが軌道に乗るまで、今はガマンガマン……とか言ってもダメかのぅ……」「その分、2週に1回で、他に絶対負けない内容を。じっくりたっぷり読んでもらえるモノを……てなとこですね。たいちょう……」「ワシらも1冊1冊最高の努力をさせてもらうでっ」「本当ですね？」

WEEKLY

セガサターン読者レース

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
251	212	ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～	S•RPG	8.3383
252	250	スナッチャー	ADV	8.3368
253	248	パズルボブル3	PUZ	8.3333
254	249	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.3333
255	251	グレイテストナイン'96	SPT	8.326
256	252	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.3259
257	253	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3214
258	256	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.3203
259	254	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181
260	255	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3168
261	257	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3112
262	258	太閤立志伝II	SLG	8.3048
263	260	パズルボブル2X	PUZ	8.2941
264	261	Tactics Formula	TAB	8.2916
265	263	月下の棋士～王竜戦～	TAB	8.2727
266	264	三國志英傑伝	SLG	8.2674
267	新	ワールドカップ'98 フランス～Road to Win～	SPT	8.2541
268	265	Wizards' Harmony	SLG	8.2426
269	266	紫炎龍	SHT	8.238
270	267	AMOK	SHT	8.238
271	268	バブルシンフォニー	ACT	8.2352
272	269	極上パロディウスだ！DELUXE PACK	SHT	8.2301
273	270	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2272
274	271	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.221
275	273	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2164
276	272	対局将棋 極II	TAB	8.2142
277	274	機動戦士ガンダム（サタコレあり）	SHT	8.2135
278	275	神秘の世界エルハザード	ADV	8.208
279	276	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.2025
280	277	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
281	280	モンスタースライダー	PUZ	8.1875
282	281	マジカルドロップ2	PUZ	8.1864
283	282	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.1826
284	278	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.1779
285	284	ガンバード	SHT	8.1778
286	285	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1772
287	283	桃太郎道中記	TAB	8.1646
288	286	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
289	287	ファンタステップ	ADV	8.1578
290	299	冒険活劇モノモノ	RPG	8.1538
291	290	大運動会	SLG	8.1511
292	288	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～（サタコレあり）	PUZ	8.1482
293	291	LULU	ETC	8.1449
294	292	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1408
295	293	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.1371
296	294	アースワームジム2	ACT	8.1363
297	295	ソロ・クライシス	SLG	8.1355
298	297	将棋まつり	TAB	8.1309
299	289	重装機兵レイノス2	ACT	8.1233
300	298	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.12
301	300	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.1111
302	296	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.109
303	302	サターンボンバーマン（サタコレあり）	ACT	8.1023
304	301	2度あることはサンドアール（サタコレあり）	ETC	8.1019
305	303	サウンドノベルツクール2	ETC	8.1
306	304	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.0996
307	305	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0969
308	334	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	8.0952
309	306	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0916
310	307	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0889
311	308	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0883
312	309	優駿クラシックロード	SLG	8.0824
313	310	ダイナマイト刑事（サタコレあり）	ACT	8.0811
314	311	ブラストウインド	SHT	8.0793
315	312	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0746
316	313	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.0724
317	314	ZAP! SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.0666
318	324	怪盗セイント・テール	ADV	8.0659
319	315	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0628
320	347	NIGHTRUTH#03"二つだけの真実"	ADV	8.0625
321	316	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0597
322	318	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
323	319	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
324	320	ブラックドーン	SHT	8.0526
325	323	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0502
326	321	ラストブロンクス	ACT	8.0491
327	325	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	8.0402
328	326	MYST	ADV	8.0397
329	279	ソビエトストライク	SHT	8.037
330	327	スレイヤーズろいやる	RPG	8.0278
331	328	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.0194
332	329	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0176
333	262	SUPER TEMPO	ACT	8
334	317	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8
335	333	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	8
336	357	チョロQパーク	RAC	8
337	336	プロ麻雀 極S（サタコレあり）	TAB	7.9949
338	322	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	7.9886
339	331	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9882
340	337	実況パワフルプロ野球S	SPT	7.9831
341	330	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.983
342	338	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.9729
343	339	F-1 Live Information	RAC	7.9685
344	335	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.9661
345	340	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9578
346	341	バーチャル競艇	SPT	7.9565
347	342	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
348	343	ガンブレイズS（18歳以上推奨）	RPG	7.9523
349	344	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9473
350	332	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9459
351	345	南方珀堂登場	ADV	7.9444
352	355	エリア51	SHT	7.9444
353	346	大江戸ルネッサンス	SLG	7.9428
354	350	フォトジェニック＜通常版／初回限定版＞	SLG	7.9318
355	348	ダークセイバー	A•RPG	7.9288
356	349	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.923
357	356	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.9227
358	352	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.92
359	353	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
360	259	Shadows Of The TUSK	SLG	7.9166
361	358	速攻生徒会	ACT	7.8965
362	354	首都圏恋愛クラブ－恋のエチュード－〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	7.8953
363	360	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8947
364	359	SONIC R	RAC	7.8925

◎新着本命馬紹介　シリーズ完結編はファンの手応えも十分。堂々初登場2位だ!!

2着 NEW SOFT ラングリッサーV THE END OF LEGEND

メサイヤ／'98・6・18
6,300円／SLG+RPG

全投票平均点	9.7083
本誌の平均点	8.0

まず、フルスクリーンのキャラクターグラフィックの美しさにビビる。各キャラクターの声優も、かなりハマリ役ではなかろうか。ゲームシステムも操作が簡略化されているところがあるなど、改善が良い方向に出ている。しかし行動カウントという概念が最初のうちは理解しづらく、練習ステージはあるが、ちと消化不足気味な一面も。（大分県・長谷部宏・29歳）傭兵混合により、より戦略性が増した。敵の思考時間も短いので、本当にテンポよくできます。今までと違って弓兵が強力で、また召喚も使えるものが多いのが特徴かな。また、「III」と同じマップが出てくるなど、細かいところでうれしいこともあった。まだクリアはしてないけれどストーリーに一部、不鮮明な部分があった。真犯人発見時にイベントか何か、入れてほしかった。しかし、不満を言ってても、自分も一緒に戦闘シーンでかけ声まであげてる私はもはや「ラングリッサー」にハマリまくり。（京都府・小林晋・19歳）今までの作品と大きく変わったところはなかったけれど、その代わりに改良を加え、絶妙なバランスに仕上がっている。シナリオのデキもさることながら、戦略面でも兵士のサイズの違いで小回りが利く、利かないなど深みがあるものになっている。しかしオープニングムービーにも登場している前作からのキャラクターが、まったくというほどシナリオに絡んでこなかったり、途中までは前作のグラフィックのままなのに、ある時突然に変わったりというのが気になった。（愛知県・高木勝弘・17歳）オープニングはキレイだし、よくしゃべる。ファンとして、これで完結してしまうのは残念だ。外伝でもいいので、また出してほしい。（広島県・秋吉康夫・22歳）個人的に不満だらけだった「IV」と比べると、はるかにデキが良くなっている。今までとは少し違うストーリーだが、「ラングリッサー」の原点に近づいた気がする。また1面のクリア時間が短いので、ついつい先へ進めてしまう。さすがにマンネリ化しているので、今回が"最期"で正解かも。（宮城県・蓬田晴美・37歳）シリーズの最後を飾るにふさわしい力作。今までのシリーズでは主人公たちは基本的に光輝側であったが、本作ではそれが不明なのも魅力の1つである。今度は、ドリームキャストでの新作を望みたい。（千葉県・荒川正裕・39歳）

◯新着対抗馬紹介　なかなか粒ぞろいなソフトが出揃った対抗馬。どうかな？

25着 NEW SOFT プリンセスメーカー ゆめみる妖精

ガイナックス／'98・6・18
5,800円／SLG

全投票平均点	9.3341
本誌の平均点	8.0

このシリーズは初めてだったが、思っていたよりも取っつきやすく、気軽に楽しめた。パラメータが多く煩雑そうだが、自分の育てたい方向に娘を特徴づけながら育てていける、という良いほうに作用している。プレイ時間が短くエンディング数が多いので、何度もやろうという気になる。マニュアルも読みやすかった。気になった点を挙げると、「学校」に行かせずにアルバイトなどをやらせるのは気がひけるので（おかげで1プレイ目は知力に偏った娘に育ってしまった）、それ以外の名前にしてほしかったということと、訪問販売の出現率を上げても良かったのではないかということ。8年間、一度も登場しないこともあった。（愛知県・越智明・27歳）良くも悪くも、安定した作りになっている。（秋田県・夏井健・27歳）PS版と違ってSS版はエンディング後にアルバムを見ることができるようになるので、すべてのエンディングを見ようとする気が出る。（群馬県・大谷智恵美・17歳）

31着 NEW SOFT リンダキューブ 完全版

アスキー／'98・6・18
6,800円（音楽CDつき）／RPG

全投票平均点	9.2727
本誌の平均点	8.0

メインとなる動物収集が、とても面白い。独自の要素が多いが、そのすべてが動物の捕獲と利用に使われるため非常に理解しやすく、馴染みやすい。生態系を思わせる、動物の強弱や習性にも説得力があり、楽しさを引き立ててくれる。狂気と愛憎の迫力あるシナリオと、キャラクターも圧巻だ。細かな不満もなくはないが、惚れてしまったわが身には「あばたもえくぼ」。（大阪府・増田哲志・29歳）PCエンジン版の時から気にしていたので、サターン移植はうれしい限り。グラフィックは地味だが、そんなの気にならないくらい面白い。動物集めにハマってしまった。アブない台詞も味だと思うし。読み込みも速く、ストレスなく遊べる。勇者が魔王を倒すため、モンスターと闘うRPGに飽きた人におすすめ。（徳島県・嘉勢山秀樹・26歳）アニメーションがキレイ。グラフィックが弱いという意見もあるが、面白さをマイナスしているわけではないので気にならない。（新潟県・鈴木行彦・19歳）

192着 NEW SOFT Find Love2 ～The Prologue～

ダイキ／'98・6・4
3,300円（18歳以上推奨）／ETC

全投票平均点	8.5454
本誌の平均点	—

値段のわりに、いろいろ内容があって良い。飽きさせない工夫が少しずつしてあると自分では思うが、ミニゲームなど1、2つ入れてくれればもっと良かった。（山口県・山田哲也・17歳）ファンディスクとしては満足のいくものに仕上がっているが、ロードの長さやセリフの母音と口パクが合っていないのには、違和感を覚える。確かに低価格で発売されてはいるものの、手抜きとしか思えないように思えた。「2」に期待しています。（佐賀県・青木一弘・30歳）

267着 NEW SOFT ワールドカップ'98フランス ～Road to Win～

セガ／'98・6・11
5,800円（マルコン、マルチ対応）／SPT

全投票平均点	8.2541
本誌の平均点	6.66

「ビクトリーゴール」の完成されたシステムを使っているため、安心して遊べる。日本びいきの実況も笑える。しかし、ゴールキーパーが弱いのか、強豪国に簡単に点を入れられてしまう。（東京都・川田光一・15歳）シリーズ中では一番、操作性が良いが、ロングキック着地地点の選手が動かせないのが気になる。なぜ、このシリーズはこうなのか？ その部分を改善して出してほしかった。（山形県・会田百恵・23歳）FIFA公認でないのが残念。（埼玉県・三枝裕允・18歳）

【ドリームキャストネタ続々?】「たいちょー！ 今週もドリームキャスト新タイトル＆新情報が続々とっ!!」「む、まさか、あの人がいつの間にかあそこにいて、しかもドリームキャストの新作とは……。という感じじゃのぉ」「ゲーム業界内も動きが激しいんですネェ……」「それはワシらも同じこと……」「へ? 何スカ、それ?」「あ、いやいや。ただの独り言……。そんなバカなっ！……などとは口が裂けても言えんわい（笑）」「はぁ……」「いや、それよりも。次号から、いよいよドリームキャストネタが徐々に、そして確実にそのベールを脱ぎ出す模様……」「ほ、ホントすか? もう、みんな新ネタが待ち遠しくて、しびれきらしちゃいましたよ」「待て！ 次号!!もう少し、しびれとけ（笑）」「……って、いつでしたっけ?」「7月24日（金）！ 他の専門誌さんも、みんな並ぶけどねっ」「は－……」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
365	351	プロ野球 グレイテストナイン'98	SPT	7.8909
366	361	誕生S〜Debut〜（18歳以上推奨）	SLG	7.8774
367	362	麻雀大会IISpecial	TAB	7.8636
368	364	The Tower	SLG	7.8557
369	365	御意見無用〜Anarchy in the NIPPON〜	ACT	7.8524
370	366	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
371	363	EVE The Lost One	ADV	7.8429
372	367	FEDA・リメイク！〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	SLG+RPG	7.8423
373	368	三國志IV	SLG	7.8253
374	371	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8096
375	369	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.8095
376	372	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.809
377	370	ウイニングポスト2	SLG	7.8079
378	373	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.8059
379	374	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
380	375	Fighting Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜翔（サタコレあり）	ACT	7.8
381	378	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	ADV	7.7875
382	376	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7857
383	389	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	7.7857
384	377	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.7826
385	385	バトルバ	RAC	7.7643
386	380	ZORK I	ADV	7.7611
387	381	ビクトリーゴール	SPT	7.7559
388	382	提督の決断II	SLG	7.7555
389	383	ブルーブレイカー 〜剣よりも微笑みを〜	SLG	7.7553
390	379	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7522
391	386	Dの食卓（サタコレあり）	ADV	7.7503
392	384	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
393	387	DX人生ゲーム（サタコレあり）	TAB	7.7441
394	388	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7419
395	390	卒業III〜Wedding Bell	SLG	7.7407
396	399	WILLY WOMBAT	ACT	7.7187
397	391	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6975
398	392	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
399	393	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6881
400	394	バーチャファイターCGポートレートシリーズ 〜サラ・ブライアント	ETC	7.6822
401	395	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.6808
402	396	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.6712
403	397	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6557
404	398	でろ〜んでろでろ	PUZ	7.6538
405	400	ぷよぷよ通（サタコレあり）	PUZ	7.6403
406	407	セクシーパロディウス	SHT	7.6388
407	401	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
408	404	魔法学園ルナ	RPG	7.6352
409	403	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.6326
410	405	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6315
411	410	アルバム倶楽部〜胸キュンセントポーリア女学院〜（18歳以上推奨）	ETC	7.6315
412	402	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.625
413	406	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.6071
414	408	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5987
415	409	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	ETC	7.5925
416	411	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5891
417	412	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.5869
418	413	エーベルージュ	SLG	7.5855
419	414	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.5789
420	415	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	ETC	7.574
421	417	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネエレーションズ〜	SLG	7.5636
422	416	プリクラ大作戦	A•SHT	7.56
423	418	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.5502
424	419	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5476
425	420	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（サタコレあり）	RPG	7.5437
426	421	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5406
427	422	くるりんPA!	PUZ	7.5405
428	423	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
429	424	新テーマパーク	SLG	7.5282
430	473	ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜	RPG	7.5263
431	443	My Dream〜On Airが待てなくて〜	SLG	7.5217
432	426	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.52
433	427	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.5135
434	428	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.5
435	429	首都高バトル'97	RAC	7.5
436	430	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
437	431	DJ wars	ETC	7.5
438	451	海底大戦争	SHT	7.5
439	432	リグロード サーガ2	S•RPG	7.4975
440	425	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.4958
441	433	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.4941
442	434	上海 万里の長城（サタコレあり）	PUZ	7.4892
443	435	ギャラクシーファイト 〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.4812
444	436	金沢将棋	TAB	7.48
445	437	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
446	438	ロードラッシュ	RAC	7.4776
447	439	アルカナ ストライクス	RPG	7.4712
448	440	NHL'97	SPT	7.4666
449	441	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
450	442	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4601
451	444	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜（18歳以上推奨）	RPG	7.4454
452	445	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
453	446	WORMS	SLG	7.4444
454	447	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4444
455	449	リグロード サーガ	RPG	7.4433
456	450	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.4424
457	452	エアーマネジメント'96	SLG	7.4375
458	459	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	ETC	7.4356
459	448	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.4324
460	453	日灼けの想い出＋ぬくもりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4313
461	461	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4234
462	455	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
463	456	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4189
464	457	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
465	460	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.409
466	458	ウイニングポストEX	SLG	7.4076
467	462	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.3913
468	463	機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?〜	ADV	7.3877
469	464	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.386
470	465	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3858
471	454	ザ・コンビニ2 〜全国チェーン展開だ！〜	SLG	7.3846
472	466	皇龍三國演義	SLG	7.375
473	467	シムシティ2000	SLG	7.3725
474	468	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.365
475	469	マンクスTT〜スーパーバイクー	RAC	7.3636
476	470	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.3636
477	471	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.36
478	472	出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK	SHT	7.3589
479	474	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.3448
480	475	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3424
481	476	エイリアン トリロジー	SHT	7.3333
482	477	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.3333
483	478	BIG HURT ベースボール	SPT	7.3333
484	479	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3236
485	480	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3125
486	485	ゴジラ〜列島震撼〜	SLG	7.312
487	481	セガサターンで発見!! たまごっちパーク（専用パワーメモリー同梱）	SLG	7.3095
488	482	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.3043
489	483	ザ・ホード	SLG	7.3015
490	484	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜（X指定）	PUZ	7.2978
491	495	デジタルアンジュ〜電脳天使SS〜	ADV	7.2894
492	486	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2886
493	487	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.2884
494	488	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.2875
495	489	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
496	490	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
497	491	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.2727
498	492	昇龍三國演義	SLG	7.2592
499	493	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2569
500	494	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.25
501	496	ファーランドサーガ	S•RPG	7.24
502	497	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
503	498	デジタル アクアワールド	PUZ	7.2307
504	499	テーマパーク	SLG	7.2263
505	500	疾風魔法大作戦	SHT	7.2205
506	501	シェルショック	SHT	7.2142
507	502	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
508	504	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1973
509	505	EMIT Vol.3 〜私にさよならを〜	ETC	7.1948
510	503	スチームギア★マッシュ	ACT	7.1935
511	506	実戦 パチスロ必勝法！3	TAB	7.1764
512	507	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.1687
513	508	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1612
514	509	ゲックス	ACT	7.1578
515	511	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.1538
516	510	SEGA AGES／廊下にイチダントア〜ル	QIZ	7.1521
517	513	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.1428
518	514	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1411
519	515	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	ADV	7.1343
520	512	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1333
521	516	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
522	517	Body Special 264	PUZ	7.125
523	518	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.125
524	519	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1234
525	521	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.1182
526	520	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（サタコレあり）	ACT	7.1126
527	522	Cubic Gallery	ETC	7.1
528	523	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0769
529	524	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.074
530	525	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0714
531	526	サンダーホークII	SHT	7.0705
532	527	風水先生	SLG	7.0689
533	528	マジカルホッパーズ	ACT	7.0666
534	529	マイティヒット〜Mighty Hits〜	SHT	7.0645
535	536	Wizard's Harmony2	SLG	7.0645
536	533	ソード&ソーサリー（サタコレあり）	RPG	7.0585
537	530	大牌砦（DAITORIDE）	PUZ	7.0555
538	531	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	7.054
539	534	ドゥーム	A•SHT	7.0454
540	535	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.04
541	539	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0329
542	537	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	SLG	7.0326
543	538	ステークスウィナー	ACT	7.0246
544	532	ROBO・PIT	ACT	7.0225
545	540	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7
546	541	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7
547	542	パチスロ完全攻略〜ユニコレ'97〜	TAB	7
548	561	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	PUZ	7
549	543	水滸演武	ACT	6.98
550	544	神凰拳	ACT	6.9583
551	545	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9473
552	546	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	6.9375
553	547	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
554	548	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.9333
555	549	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
556	553	七つの秘館	ADV	6.9159
557	550	柿木将棋	TAB	6.9142
558	551	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.9081
559	552	ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんぱいビート〜（X指定）	TAB	6.9009
560	554	サイドポケット3	TAB	6.8888
561	555	天地無用！登校無用アニラジコレクション	ADV	6.884
562	556	GOTHAII 〜天空の騎士〜	SLG	6.8767
563	557	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア〜ル	ETC	6.8703
564	558	銀河英雄伝説	SLG	6.8636
565	559	ナイトストライカーS	SHT	6.862
566	560	永世名人II	TAB	6.8571
567	562	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
568	563	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
569	564	卒業クロスワールド	ADV	6.8055
570	565	ゲームの達人	TAB	6.8037
571	566	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7972
572	567	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.7894
573	568	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
574	569	スカイターゲット	SHT	6.777
575	570	卒業アルバム	ETC	6.76
576	571	エンジェルグラフィティS〜あなたへのプロフィール〜	SLG	6.75
577	572	もうちゃ	PUZ	6.75
578	573	スープ	PUZ	6.7333
579	574	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.725
580	575	AI囲碁サターン版	TAB	6.7083
581	576	必殺パチンココレクション	SLG	6.6956
582	577	AI将棋	TAB	6.6956
583	578	ダライアスII	SHT	6.6916
584	579	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.6875
585	580	クリーチャーショック	SHT	6.6708
586	581	永世名人	TAB	6.6708
587	582	Cross Romance〜恋と麻雀と花札と〜（18歳以上推奨）	TAB	6.6666
588	583	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.6666
589	585	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
590	586	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
591	587	ウイングアームズ 〜華麗なる撃墜王〜	SHT	6.6404
592	588	シーバス・フィッシング	SLG	6.6382
593	589	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
594	590	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.6153
595	591	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.61
596	584	GAME WARE VOL.3	ETC	6.5977
597	592	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5857
598	593	三國志リターンズ	SLG	6.5789
599	596	闘神伝URA	ACT	6.576
600	594	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
601	595	プリンセスクエスト〈通常版／特別限定版〉	RPG	6.5714
602	597	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.5675
603	598	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.5555
604	599	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.543
605	600	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.5384
606	627	政界立志伝〜よい国・よい政治〜	SLG	6.5384
607	601	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5231
608	602	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	6.5185
609	603	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
610	604	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
611	605	フィッシング甲子園	SPT	6.5
612	606	DEKA4駆〜TOUGH TRUCK〜	RAC	6.5
613	607	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4927
614	608	ゲームの達人2	TAB	6.4864
615	609	Tactical Fighter	SLG	6.4761
616	610	ブラックファイアー	SHT	6.475
617	611	RONDE〜輪舞曲〜	SLG+RPG	6.4457
618	619	ロックマンX3	ACT	6.4444
619	612	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4437
620	613	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4385
621	614	激烈パチンカーズ	ETC	6.4285
622	615	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.423
623	616	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4142
624	617	闘神伝S	ACT	6.4122
625	618	ホーンテッドカジノ（X指定）	TAB	6.4081
626	620	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.375
627	621	激突甲子園	SPT	6.3653
628	623	m〜君を伝えて〜	SLG	6.3653
629	622	TETRIS S（サタコレあり）	PUZ	6.3617
630	624	麻兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
631	625	マジカルドロップ	PUZ	6.3478
632	626	究極タイガーII Plus	SHT	6.3333
633	628	ウェルカムハウス	ADV	6.2916
634	629	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2862
635	630	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
636	631	爆れつハンター	ADV	6.2682
637	632	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.2553
638	633	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
639	634	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.2396
640	635	だいすき	ADV	6.2352
641	636	実戦麻雀	TAB	6.2307
642	637	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
643	638	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
644	639	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.1867
645	640	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
646	641	actua GOLF	SPT	6.1818
647	642	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.1764
648	643	BUG TOO!!	ACT	6.1764
649	644	GOTHA 〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.168
650	645	忍ペンまん丸	ACT	6.1428
651	646	テトリスプラス	PUZ	6.1428
652	647	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.1363
653	648	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	6.1304
654	649	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
655	650	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.125
656	651	THE野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜（18歳未満お断り）	ETC	6.1061
657	652	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
658	653	湾岸デッドヒート	RAC	6.1027
659	654	ファーランドストーリー〜破亡の舞〜	S•RPG	6.0888
660	655	D-XHIRD	ACT	6.0666
661	658	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.0474
662	657	逆鱗弾	SHT	6.037
663	659	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.0212
664	660	超兄貴 〜究極…男の逆襲〜（18歳以上推奨）	SHT	6
665	661	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	5.9729
666	662	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	5.9393
667	664	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.931
668	665	タクマラカン 〜敦煌傳奇〜	ADV	5.9285
669	666	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	5.9166
670	667	料理の鉄人 〜キッチンスタジアムツアー〜	ETC	5.9166
671	668	モータルコンバットII完全版（X指定）	ACT	5.9139
672	663	スペースインベーダー	SHT	5.9117
673	656	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	5.909
674	670	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
675	671	平和パチンコ総進撃	ETC	5.9
676	672	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
677	683	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.8695
678	679	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは?〜（18歳以上推奨）	ADV	5.8536
679	669	アイドル麻雀ファイナルロマンス4（18歳以上推奨）	TAB	5.8461
680	673	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
681	674	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.8333
682	675	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.8292
683	676	SKULL FANG〜空牙外伝〜	SHT	5.8148
684	677	DARKSEEDII	ADV	5.8
685	678	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
686	680	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.7727
687	681	鉄球〜TRUE PINBALL〜	PIN	5.7647
688	682	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.7619
689	690	I miss you.	ETC	5.7333
690	684	「占都物語」その I	ETC	5.7142
691	685	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
692	687	バーチャルカジノ	TAB	5.6666
693	688	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
694	686	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	5.6486
695	689	ミントン警部の捜査ファイル ［道化師殺人事件］	ADV	5.6428
696	702	Cat the Ripper−13人目の探偵士−	ADV	5.6363
697	691	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.6296
698	692	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.625
699	693	Race Drivin'	RAC	5.5919
700	694	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.5789
701	695	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.5531
702	697	出動！ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	ETC	5.5263
703	698	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5231
704	699	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
705	700	ジャングルパーク〜サターン島〜〈通常版／限定版〉	ADV	5.4782
706	701	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	5.4716
707	703	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.4583
708	704	戦略将棋	TAB	5.4375
709	705	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4197
710	706	NINKU−忍空− 〜強気な奴等の大激突！〜	ACT	5.3866
711	707	ゲイルレーサー	RAC	5.3748
712	708	エルフを狩るモノたち−花札編−（18歳以上推奨）	TAB	5.3636

【今年の夏は!】「たいっちょー（シュタタッ）！　いやー、夏本番っスねぇ!!」「うむ。今年はワシも何十年ぶりに1週間ほど夏休みを……取れるかな？」「ああっ！　じゃあ、僕は軽く3週間ほど……（ボカッ）」「ま、冗談はさておき、今年の夏は、実はそれどころではないぞい!」「へ？　何スか？　なんかあるんスか？」「アホゥ！　誰がそんな極秘事項言えるかいっ!」「へー、重要なんだ、へー……!!」「あわてるな、そのへんの情報は、なんと次号サタマガで大爆発！　マジでスゴイらしいぞ!」「……で、次号サタマガっていつでしたっけ？」「……あのな、お前の頭はニワトリかっ？」「ああっ！　よく見たら、前のページに7月24日（金）って書いてありましたっ!」「……前のページを読むな、前のページを」「次号サタマガも、やっぱり見逃せないとっ」「うむ」

⬇オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
713	709	ブレインバトルQ	QIZ	5.3437
714	711	Break Thru!	PUZ	5.2631
715	712	麻雀厳流島	TAB	5.258
716	710	NIGHTRUTH［ナイトゥルース］Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	5.2528
717	696	新海底軍艦	SLG	5.25
718	713	2TAX GOLD	QIZ	5.2
719	714	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1879
720	715	TAMA	ACT	5.1138
721	716	ダイダロス	SHT	5.0839
722	717	クロックワークス	PUZ	5.0769
723	718	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.0526
724	719	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.05
725	720	球転界	PIN	5.0454
726	721	BREAK POINT	SPT	5
727	722	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5
728	729	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	4.9402
729	723	シミュレーション・ズー	SLG	4.9166
730	724	サイベリア	SHT	4.9117
731	725	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
732	726	3D Lemmings	PUZ	4.8666
733	727	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
734	728	Space JAM（スペースジャム）	SPT	4.8181
735	730	GALJAN（X指定）	TAB	4.7812
736	731	ハイオクタン	RAC	4.7391
737	732	HORROR TOUR	ADV	4.7368
738	733	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.7333
739	734	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
740	735	エアーズアドベンチャー	RPG	4.7224
741	736	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.6875
742	737	タイタンウォーズ	SHT	4.65
743	738	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6486
744	739	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.6
745	740	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5909
746	741	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
747	742	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5277
748	743	ゲン ウォー	SHT	4.5
749	745	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.4556
750	746	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
751	750	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	4.3589
752	747	北斗の拳	ADV	4.3466
753	748	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.3428
754	749	FIFAサッカー'96	SPT	4.3018
755	744	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	4.2727
756	751	バーチャルオープンテニス	SPT	4.2561
757	752	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
758	753	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	TAB	4.1764
759	754	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.1428
760	755	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
761	759	キューブバトラー	PUZ	4.125
762	756	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.1
763	757	大戦略―STRONG STYLE―	SLG	4.05
764	758	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0394
765	760	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	TAB	4
766	761	バーチャルバレーボール	SPT	3.9683
767	762	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
768	763	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8888
769	764	熱血親子	ACT	3.8602
770	765	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.8043
771	766	天下制覇	SLG	3.7
772	768	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
773	769	痛快!スロットシューティング	ETC	3.6551
774	770	駿才―競馬データSTABLE―	ETC	3.64
775	771	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	3.625
776	772	必殺!	ACT	3.6235
777	767	トランスポート タイクーン	SLG	3.5789
778	773	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5277
779	774	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.4857
780	775	麻雀狂時代 Cebu Island'96（18歳以上推奨）	TAB	3.4545
781	776	龍的五千年	ADV	3.4166
782	777	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
783	778	グリッドランナー	ADV	3.2857
784	779	イエローブリックロード	ADV	3.2758
785	780	爆れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	3.1875
786	781	学校の怪談	ADV	3.1523
787	787	奥寺康彦の世界をめざせ!サッカーキッズ（入門編）	ETC	3.125
788	782	STRIKER'96	SPT	3.0909
789	783	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（サタコレあり）	ETC	3.0769
790	784	ジョニー・バズーカ	ACT	2.9583
791	785	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	2.918
792	786	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.8378
793	788	南の島にブタがいた	PUZ	2.7297
794	790	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.6774
795	791	FIST	ACT	2.6595
796	789	PLANET JOKER	SHT	2.6535
797	792	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6071
798	798	カオスコントロール	SHT	2.6071
799	793	結婚～Marriage～	SLG	2.6033
800	799	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.5813
801	794	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
802	795	テラクレスタ3D	SHT	2.5675
803	796	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.5555
804	797	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5324
805	801	Defcon5	SLG+RPG	2.4426
806	802	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.428
807	800	ハートビートスクランブル	ADV	2.4117
808	803	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.3712
809	804	スターファイター3000	SHT	2.3291
810	805	デス クリムゾン	SHT	2.187

オッズ表サターン下位寸評
デス様生誕2周年（執念?）まであと1カ月!!

ある意味「サクラ2」よりもサターンユーザーにおなじみとなっている最下位帝王「デス」様。その生誕は'96年8月9日。まだたったの2歳児に満たぬと気づいている者はよほどのファン（笑）。今週も帝王独走!!

その衝撃はいかな新作をも凌駕する？ デス様2歳児。

サタマガ推奨名馬 Vol.44

セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 稲垣美緒

シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子

●セガ
●'98年4月29日発売
●4,800円
●SLG+RPG

読者	9.4545
本誌	8.0

本屋の店員からライターへ転業、ようやく2年目突入です。

ソフトDATA

6/12号の初登場時には13位（9.423）をマークし、現在も好位置をキープ中の本作。1作目に比べオッズが高いのは回を重ねてデキが良くなっている証拠か。推定販売本数は6万数千とやや少なめ？

厩舎情報 シャイニング・フォースIII シナリオ2 ひとくちメモ

邪悪な古代超人類の復活を目論む、邪教徒の暗躍。飢饉と内乱にあえぐ母国の再建と、邪教の目論見の阻止に立ち上がった共和国の若き剣士。敵対国の王族でありながら彼に共感していた帝国の第3王子は、なぜ友に刃を向けたのか――。壮大なストーリーを3部構成で描く3Dシミュレーション RPG第2作。物語は、戦闘の結果やプレイヤーの選択などによって変化していく。各シナリオのクリアデータを使ってプレイすれば、前のシナリオの結果を次のシナリオに反映させることも可能だ。

正解のない、自分だけの物語

プレイしていると先が楽しみになる。文字通りそれが本作の面白さだ。まず戦闘からして楽しい。2つのマップを行き来して戦う「二元戦闘」や、戦艦同士の砲撃戦といった斬新なマップが次々出てくるから、ついつい次の戦いも期待してしまう。その上、物語がまた魅力的。理念を異にする2つの国が争い、別の国は利益を求めて暗躍する。そんな現実的な出来事の陰で、おとぎ話と思われていた邪悪な超人類が復活の兆しを見せ、正の超人類の血を引く少年が現れる――。また、そこに<生きる>キャラクター達の魅力も忘れてはならない。敵味方とも人々は個々に悩みを抱え、大切なものを持ち、戦っている。家族を守るため主人公が戦うなら、敵将が愛する恋人のために戦うこともある。ゆえに倒したくない敵も多い。そんな時に「敵を倒さない」という選択ができることがまれにある。無論、その人物を助けたことで以後の物語は変わってしまうが、それは、自分の選んだ行動が後の物語に影響する「シンクロニシティ」のためだ。何気ない出来事が大きく影響することもあるそのシステム。だが、特筆すべきはこの「選択」には正解がない、ということだろう。例えば人に助けを求められたとき、その人を助けたせいで後々別な人が死ぬとしたら……。正解・不正解はないのだ。どちらを選んでも未来が変わる。だから選択の自由度が高く、自分が選んで創っていく自分だけの物語の未来も、様々な可能性を持っているのだ。これも「フォースIII」の楽しさだろう。しかもこの物語を語るのは、同じ時、同じ世界で生きる立場の異なる3人の青年。現実ではありえない、自分の思いと他人の思いが両方わかる構成になっているのだ。だから話の内容が濃い。例えばシナリオ2の主人公、帝国の王子。シナリオ1では、王子と出会う時の相手側の状況が詳しくわかる代わりに、王子側の状況は語られないし、「あの」狂った結末に、行き着く理由もわからない。だが、シナリオ2をプレイすれば、今度は王子の悩みや立場、「1」での結末の理由もわかるのだ。3部構成のため、シナリオ1・2のエンディングが「続く」的に謎めかされているのも心憎い。「こんなとこで続き!?」と思わず呻いてしまう。長編連載の楽しみが味わえるゲームなど滅多にないだろう。一度遊ぶとやめられない、先が楽しみなソフト。ともあれ一度、試してみてほしい。

「1」で兄を助けていると……。良かれと思って選んだ結果が悲劇を生むことも。

check! シャイニング・フォース その異世界を旅しよう!

シナリオ2の醍醐味は、シナリオ1での行動がどのように影響するかという「シンクロ」の結果だが、ユーザーライクなシステムの追加やグラフィックの向上も見逃せない。特に、DSPという技術で表現された街の噴水などの透明感は絶品。探索自由なフルポリゴンの村々も、箱庭的な可愛らしさがグレードアップしていて、異世界の旅を楽しませてくれる。

広い街や迷路のような村。迷子防止にとシナリオ2でついたのが、目立つ建物を示す「ナビゲーションシステム」だ。

キャラの顔も可愛くなった戦闘シーン。DSPを使った透明感は、町中だけでなく戦闘でも美しい効果を見せてくれる。

最近の読者のコメントは？

ゲーム内容は、際だった特徴のないシミュレーションRPGなんだけれど、シナリオ1つ1つの連係プレイが最高! 初めは「いちいち分けないで、3部まとめて発売してほしい」なんて言っていたのに、やっぱり買ってしまう。「シナリオ3」の発売も待ち遠しい。欲をいえば発売間隔をもう少し短くしてほしかった。（長崎県・庄田英也・23歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

推薦名馬といえばフォースには馬がたくさん出てきますね。正確に言うとケンタウロスですが。シナリオ3までに羽生えた馬も含めて10頭くらい出てくるからこいつら集めてレースやったら面白いかも。ん？ 待てよ。そうかわかったぞ! 「フォース」シリーズにタイトル誤植が多いわけ。モノが馬ゲーなだけに「シャイニング・ホース」。（キャメロット・宇野）

【忘れた頃の……?】「たいっちょー! 今号で発表された『シャイニング・フォースIIIシナリオ3』って、いつ発売なんスか?」「うむ。ドリームキャスト発売前もセガユーザーが寂しくないように、ちゃんと直前までじっくり遊ばせてくれそうじゃの。それよりも、じつはまだ他にみんながビックリするような隠し玉が、サターンには用意されているのじゃ……との噂」「へ? 何スか? それ?」「よもや出るわけがないと思っていたモノが、いきなり近日公開されそうなのじゃっ」「うーん、なんでしょうね? それは」「夏はそっちも目が離せないぞいっ」「ははー」

↓次回出走予定馬パドック情報

W杯の盛り上がりで売れまくったソフトもあれば、気になるタイトル多かった新作群。最速チェックでGO!

?着 頭文字D ～公道最速伝説～

講談社／'98・6・25
5,800円(ハンドル、マルコン対応)／RAC

予想オッズ	?
本誌の平均点	5.66

サーキットで行うドライブゲームとは、また違った楽しみ方ができる。親切にドリフトボタンなどが用意されているが、ちゃんとテクニックが必要なところがあるのもうれしい! 読み込みがちょっと多いけど、原作の絵のローディング画面でカバーしている。チューンなどの部分に、多少不完全な部分があるが、峠への思いが伝わってくる。(千葉県・飯塚元喜・33歳)

?着 悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～

コナミ／'98・6・25
3,800円／ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.33

ゲーム内容は秀逸だし、価格的にもおトク。でも、多少の追加要素くらいしか変化がないので、PS版をプレイ済みの人には魅力がないかも。(東京都・湯川英亮・18歳) ステータス画面の移行やブロックごとの移動に、PS版ではなかった読み込み時間があるなど、プレイ環境が悪化している。追加要素よりも、きちんと移植してもらいたかった。(群馬県・今井秀明・20歳)

?着 日本代表チームの監督になろう! ～世界初、サッカーRPG～

セガ／エニックス／'98・6・25
6,800円／SPT+RPG

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.33

キーカーソルが遅い、試合画面が粗い、試合展開が遅い(結果のみもあるが、自分で作成した連係プレイを見たいので)など不満点が多い。最初は弱いのでやり込みが必要だが、その要素がアイテム収集と選手のみに絞られる点は意見がわかれるところ。期待が大きかっただけに残念。(東京都・石渡行夫・35歳)

?着 クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～

ワークジャム／'98・6・25
6,800円(2枚組)／ADV

予想オッズ	?
本誌の平均点	8.0

ここ数年、家庭用ゲーム機ではほとんどなかった本格的ミステリー。これまでのような行動するだけで解決するタイプとは違って、プレイヤー自身の推理力が試されるところなんて最高。もちろん、理不尽な移動や会話の繰り返しなど一切ない。演出が地味なことくらいで問題なし。論理的なミステリーほど熱くさせてくれるものはこの世にない。(長野県・平出亘・24歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●うちの近くのお店で「デス様」を3,980円で売ってます。買うべきか、買わないべきか……。(高知県・斉藤啓司)
●とうとうセガエイジスに「ジ・ウーズ」と「コミックスゾーン」は出なかったか……。(神奈川県・関拓道・21歳)
●外に無限の広がりをしていくイメージというドリームキャストのグリグリマーク。外側から書こうとすると、これが結構難しい(笑)。(埼玉県・伊藤幸介・19歳)

セガサターンソフト総評

もうすぐ夏休み! やり残しのないように!!

夏真っ盛り!! 高校生以上なら、もう夏休みに入っている人も多いんじゃないかな? 夏休みはサタマガもちょっと充電中で隔週ペース。その分じっくりと読み込んでほしいな。もちろん最新作のチェックはこの読者レースでバッチリ。次号も必見だよ!!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.7237
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ／9,800円)	9.3025
3	3	セガサターンキーボード(セガ／5,800円)	9.2679
4	4	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.2209
5	5	SBOMジョイカード(ハドソン／2,480円)	9.1391
6	6	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.0885
7	7	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.8789
8	8	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7486
9	9	ホリパッドSS(ホリ／1,500円)	8.7396
10	10	アスキーグリップX(アスキー／2,580円)	8.6615
11	11	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.6104
12	12	ファイティングコマンダーSS(ホリ／2,480円)	8.509
13	13	セガサターンコードレスパッド(セガ／4,800／2,900円)	8.4739
14	14	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.3964
15	15	セガサターンツインスティック(セガ／5,800円)	8.3015
16	16	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.0888
17	17	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.0045
18	19	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.7528
19	18	ファイタースティックX ZERO2(アスキー／3,900円)	7.75
20	20	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.7037
21	21	セガサターンワープロセット(セガ／29,800円)	7.7017
22	22	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.6651
23	23	スクリーンマウント・サイト(タニオ・コバ／1,200円)	7.4954
24	24	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.4605
25	25	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.0917
26	26	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	6.7839
27	27	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	6.419
28	28	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.3372
29	29	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	5.6022
30	30	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	5.5116

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、カプコンの人気キャラがかわいくなって戦う「ポケットファイター」だ。この新作は、初登場時に何着で登場するかな? 右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「ポケットファイター」は何着だ?

【隊長さんの予想】これはムズイぞ……。109着でどう?
【謎の予想屋の予想】おっ、なんか渋いね。オレは169着で。

7/3号当選者

7/3号着順予想「リンダキューブ完全版」は、今週31着で初登場。正解者は全応募者中たったの8名。抽選の結果、当選者3名は、兵庫県・中野成正くん、三重県・常磐剛くん、岡山県・田中康夫くんに決定! おめでとう。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今週は、息の長い人気シリーズ最新作「探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～」の予想をしてもらうおう。この新作の初登場オッズは、どうなるかな? 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「探偵神宮寺三郎 ～夢の終わりに～」は何点だ?

【隊長さんの予想】これはそうやねぇ……。8.7465とかか。
【謎の予想屋の予想】オレはちょい下。8.5271かなぁ……。

7/3号当選者

7/3号オッズ予想「プリンセスメーカーゆめみる妖精」は、今週9.3341の好オッズでランクイン。近似予想者の多かった今回、奈良県・小玉孝弘くんと山形県・相馬雄二くんの2人がピッタリ賞をマーク! 2人にはソフト2本だ!!

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

➔ハガキの書き方例

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
「セガサターンマガジン」編集部
セガサターン読者レース係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

《記入例》
☆発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ!要注意!!
(セガサターンソフト:5本まで)
・グランディア(10点)
・デッドオアアライブ(10点)
・Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2(9点)
蒼穹紅蓮隊(9点)
学校の怪談(2点)
(周辺機器も募集中!)
(コメント)(ほしいソフト名)
※応募券がないとボツだよ!

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A:パワーメモリー&ジョイスティック、B:ワイヤレスコントローラー2個、C:ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ! なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は7月22日(当日消印有効)だ。

今号の特別プレゼント!

3つのコースから選択可能!

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

7/3号当選者

7/3号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は埼玉県・高津大介くん、大阪府・大金泰広くん、岐阜県・永田祐子さん、愛媛県・及川幸作くん、石川県・岩崎徹くんの5名だ。おめでとう!

【というわけで、最後は恒例っ!】「ハチよ。最後はここんところたまっていた着順予想の当選者を一気に発表じゃ」「は。まず最初は、6/5号(古い)着順予想『メルティランサー-Re-inforce-』から」「こちらは7/3号の初登場時に16着となかなかの結果。全応募者中正解者は21名いたぞい」「その中から抽選で、当選者は滋賀県・新井順一くん、京都府・石田慶子さん、静岡県・中島和宏くんの3名に決定しました。次に6/19・26号『ワールドカップ'98フランス～Road to Win～』の当選者ですが……。こちらはなんと今週初登場267着と、超難解な結果に。それでも奇跡的に正解者は2名様いました」「大阪府・田村哲也くん、静岡県・小川葉子さんの2名は今回特別にソフト2本をプレゼント!」「おめでとうデス」「次号サタマガ7月24日(金)発売も忘れずにっ!」「にっ!」

ドリームキャスト マガジン

Dreamcast Magazine

夢がうずまくドリームキャストの最新情報を毎号掲載!!

P22

ゼネラル・エンタテイメント、ドリームキャスト第1弾発表!

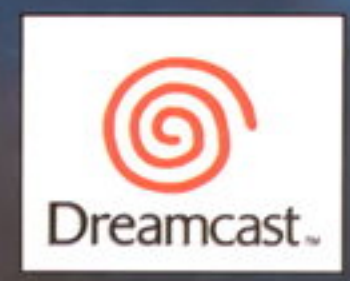
ペンペントライアイスロン

P28

新着ムービーシーンやスノーモビルのアクション、飯野賢治氏インタビューなど最新情報大掲載!

Dの食卓2

Dreamcast

ユーモラスなドタバタ・

ペンギンのようでそうでない、ヘンでおかしな生き物が氷上を舞台に大暴れ！ 抜きつ抜かれつのデッドヒートに"笑いのスパイス"をちりばめた、一風変わったアクションレースがこの冬開幕。ただいま出場者、募集中！

ペンペン トライアイスロン™

GE
GENERAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

●ドリームキャストタイトル
●ゼネラル・エンタテイメント
●11月20日発売●5,800円●アクションレース

キャラクター達が繰り広げるコメディ・アクションレース！

「セガラリー」の中村氏、「パンツァー」の近藤氏らが提案するレースゲームの新しいカタチ

ストイックにタイムアタックを繰り返すレースゲームもいいけれど、誰もが気軽に楽しめる、ハチャメチャなノリのレースゲームがあってもいいじゃないか？

本来、相手よりも早くゴールにたどり着いたらそれで勝ちという単純なゲームであったはずのレースゲーム。最近の主流である「リアルなレーシングシミュレーター」という方向ではなく、簡単操作で楽しく遊べるレースゲームを作ってみようじゃないか……。そんなコンセプトで制作が進められている「ペンペントライアイスロン」。本作のベースプランニングを担当するのは、「パンツァー」シリーズのプロデューサーとして名を馳せた近藤氏＆「セガラリー」の中村杯などで読者の皆さんにもおなじみの中村氏。サターンで数々の名作を手掛けてきた彼らが、どのような作品を生み出そうとしているのか……。

彼らは語る。「ゲームはもっと、肩肘張らずに楽しめるもの。ハードの進化にともなう新しい表現法をさりげなく使いつつ、新しい遊びの形を提案します」と。ゲームファンには本当に楽しみなタイトルである。

プログラムやデザイン担当もそうそうたるメンバーが……詳しくはP26へ！

RUN! SLIDE! SWIM!

TEAM LAND HO! PRESENT'S

PENPEN TRiICELON PARTICIPANT
SPARKY
TINA
SNEAK
Mr.BOW
BALLERY
BACK
JAW
??????

CRAZY!PENPEN!

TEKU TEKU TEKU....

走る！

ZAZAAA....!!

滑る！

SUI SUI..

泳ぐ！

3つの種目をまたにかける障害物レース それが"トライアイスロン"

■ルールはいたって単純明快

「走り」「滑り」「泳ぎ」といった3つの異なるスキルが要求される各エリアをくぐり抜け、誰よりも早くゴールにたどり着く。ただそれのみを目的とした、シンプルルールのレースゲーム。1つのコースは基本的に3つ以上のエリアで構成されているため、単に走ることのみが得意でも、苦手な場所で逆転されてはどうがんばっても1位にはなれないというわけだ。自分の弱点を把握し、総合力で競え。

■ノリはまんま、カートゥーン！

レース全体のイメージは、ちょうどカートゥーンアニメのようなノリになるという。ということは、地面に激突すると"人型のへこみ"が生じたり、キャラクターが壁に挟まれてペラペラになってみたりといった表現が、レース上で再現されるというのだろうか？コースの仕掛けも変わったものを多数用意しているということなので、続報を待て！

実際のコースイメージの一例

各種目の「つなぎ」はノン・ローディング！

START! → ①走り → ②泳ぎ → ③滑り → GOAL!

ドリームキャストの大容量メモリが初めて可能にした、読み込みなしのアクション変更。コースは山あり谷ありお邪魔ありとバラエティに富んだものになるらしい。

ペンペンの仲間であるサメペン種に属する、かなり危険でワル者っぽい奴。凶暴で怒りっぽい要注意選手。スルドイ歯でガブリ、とかみつく技とかありそう……。

バック
BACK

トドによく似たトドペンのバック。ちょっとやそっとのことでは動じないのんびり屋だが、やるときはやる兄貴肌。腕力は人一倍あるので、怒らせるとかなり怖いみたいよ。

ジョー
JAW

スニーク
SNEAK

お調子者でいつもふざけてばかりいる、イタズラ好きの変わり者。種族はタコによく似たタコペンで、いつもクネクネしてばかりいる。スミを吐くなどのアクションもあるのかな。

グリグリのオメメが特徴的な、元気者の男の子ペンペン。サービス精神旺盛なのはいいのだが、それが元で失敗することもしばしば。スピード狂なところもある。

スパーキー
SPARKY

出場する"ペンペン"はこの7匹!

What is PenPen? そもそもペンペンってどんな生物?

FRONT SIDE BACK

■とにかく動くことが好きな奴ら!

宇宙の彼方、アイスプラネット星に生息するペンギンに酷似した不思議な生物。性格は基本的に好奇心旺盛で負けず嫌い。地域によって様々な亜種がいるそうだ。

■知能指数は低そうです

彼らの顔つきを見てわかるように、オツムのデキはたいしてよくはないみたい。事実、後先を考えず行動することが多いとか。

ティナ
TINA

かわいこぶりっこな性格のカバペンのバレリー。その上、おせっかい焼きでやきもち焼きというかなりの個性派。インパクト、あります。

派手好きでオシャレ好きな女の子ペンペン。彼らの基準で美形(!)らしく、プライドもかなり高い。性格は、見た目からするとイケイケっぽい感じだが……?

ミスター・バウ
Mr.BOW

意味もなく全力で走り回っては、一人で墓穴を掘りまくるという、いかしたキャラ。頭足りなそうな表情が、全てを物語っている感があるような。種族はイヌペン。

バレリー
BALLERY

このスタッフが最高のエンターテイメントを創るチーム"LAND HO!"のメンバーを紹介！

本作を制作するスタッフは、いずれもサターンで高い評価を受けた作品に携わってきた人物ばかり。今回はどんなメンバーが揃っているのか紹介しよう。

TOTAL PLANING& SYSTEM DESIGN

TOMOHIRO KONDO 近藤 智宏

「パンツァー」シリーズでのお堅いイメージが強い一方で、未だに自分の代表作はMEGA-CDの「スイッチ」と公言してはばからない。コミカル路線も大の得意。

ATUHIKO NAKAMURA 中村 篤彦

代表作は「セガラリー」、「デイトナUSAサーキットエディション」など。それらの作品で得た経験を生かし、やり込みにも堪える作品にしますよ、とも。

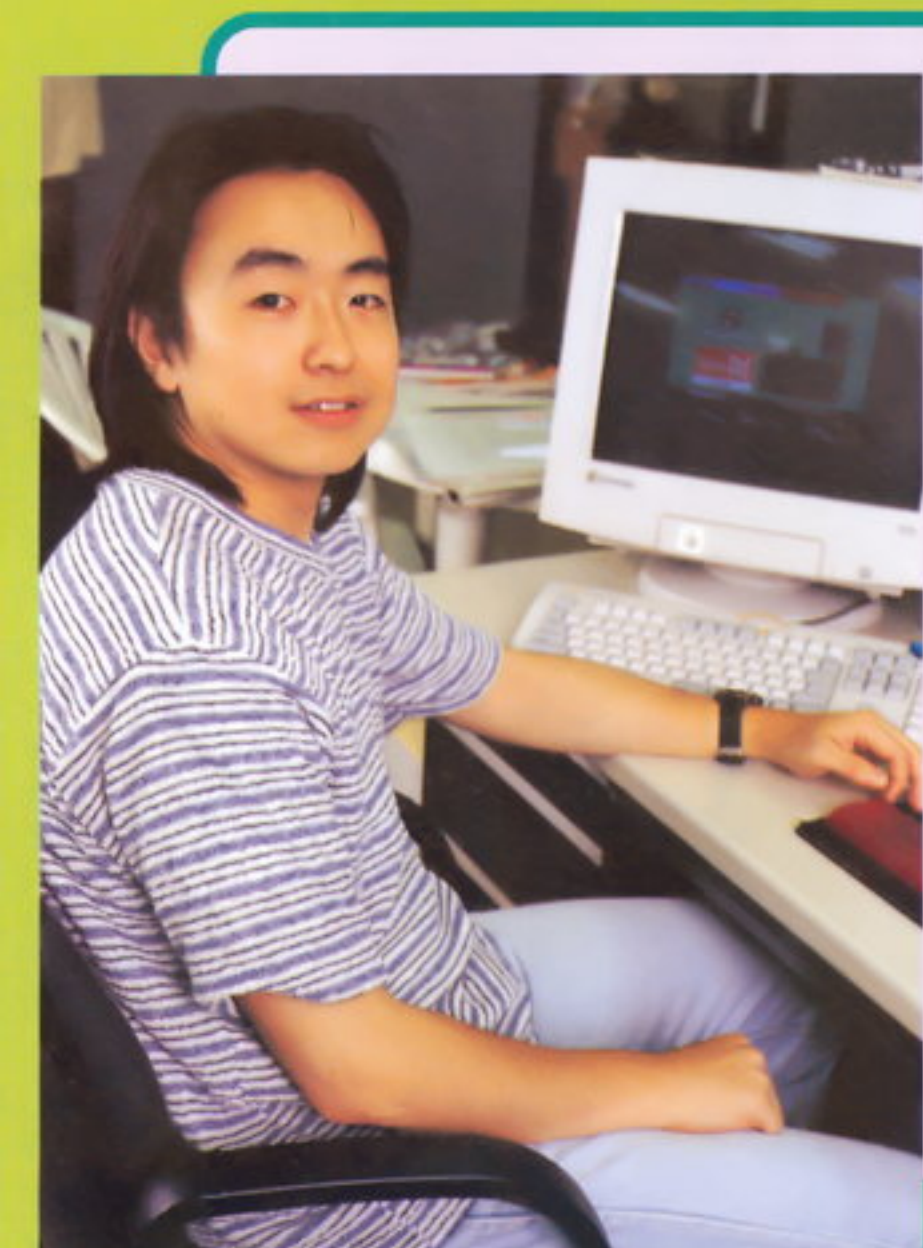
PROGRAM

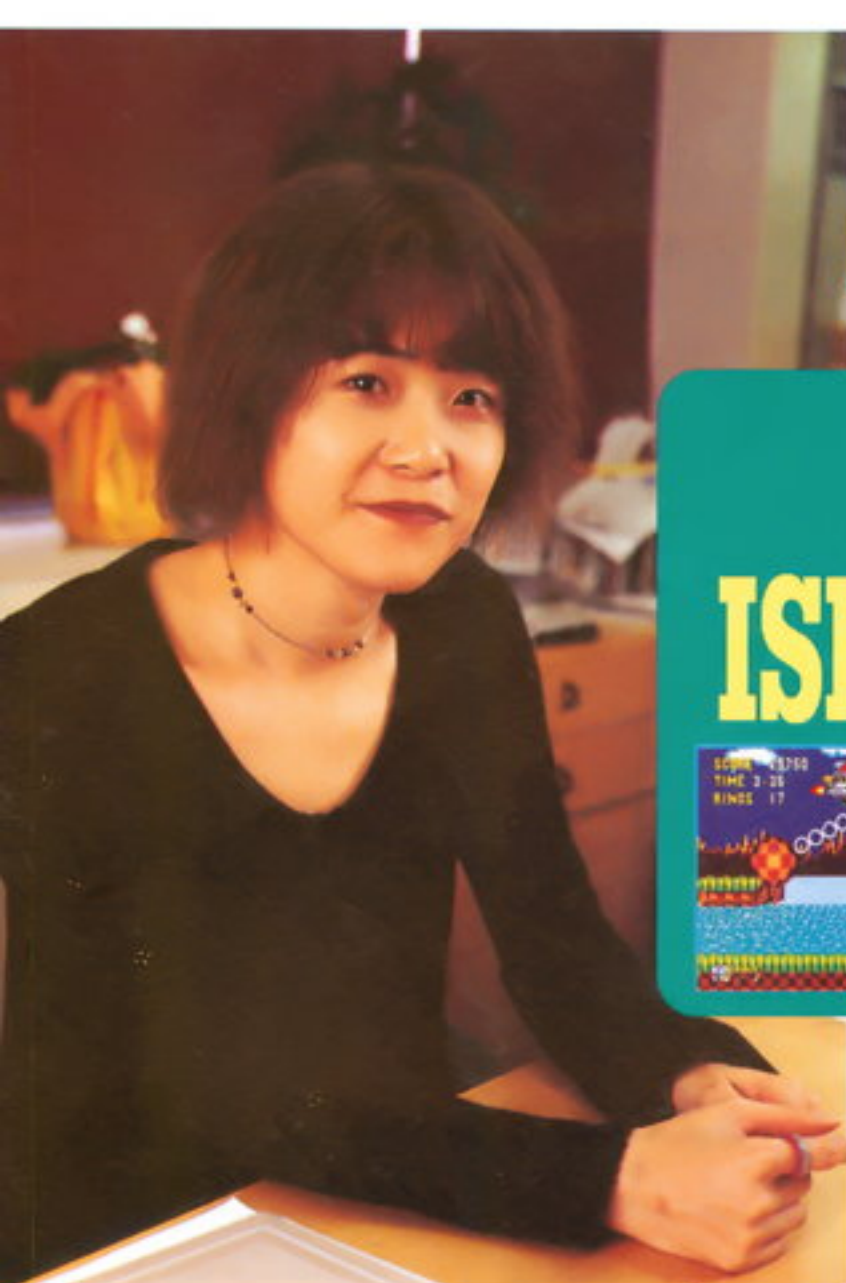
SHIN FUTAKAWAME 二川目 真

「AZEL」の戦闘システムを始め「ツヴァイ」「レイアース」でエネミープログラムを担当。自分を含めたみんなが楽しめるゲームを、と意気込みを語ってくれた。

JYUNICHI SUDO 須藤 順一

初代「パンツァー」と「ツヴァイ」でメインプログラムを手掛けてきた。キャラクターの動かし方にはこだわりがあり。「ペンペン」ではシステムプログラムを担当。

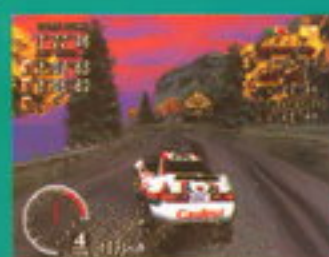
AKIHITO WADA 和田 明士

「プロサッカークラブをつくろう」では1・2ともにチームリーダーとメインプログラムを兼任。「サーキットエディション」のコースのプログラムも彼の仕事だ。

JUNA ISHIWATARI 石渡 爾奈

自称、背景屋。コース作成や背景デザインを主に担当。代表作は「AZEL」「ソニック1・2(MD)」。見て楽しい雰囲気になるよう気を配っています、とのことだ。

HARUMI MASUDA 増田 春美

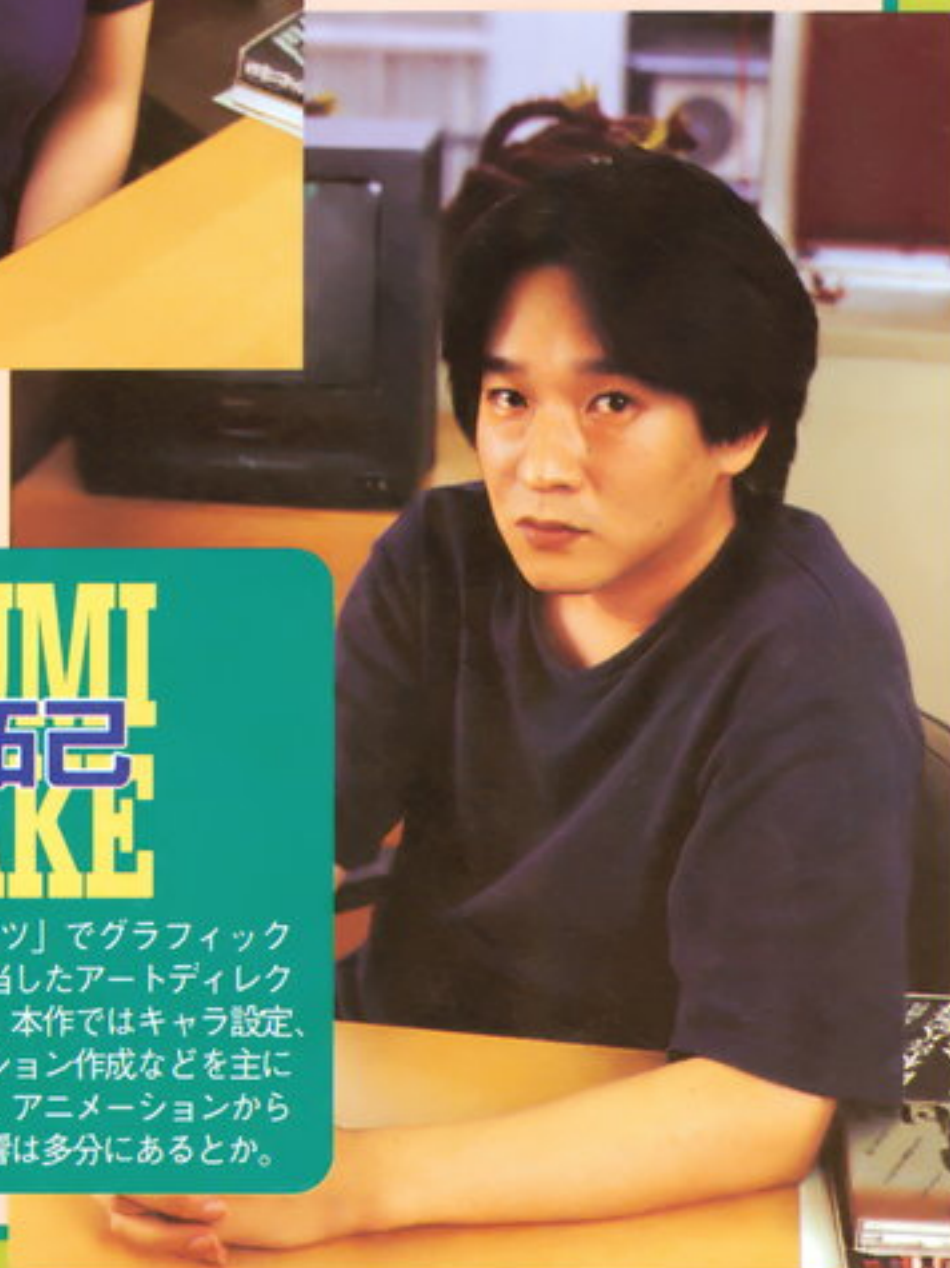
「ペンペン」ではコース上のおじゃまキャラや、周りで騒ぐギャラリー達のデザインを担当。手掛けてきた作品は「ビクトリーゴール」や「グレイテストナイン」。

DESIGN

SAORI WADA 和田 さおり

主な経歴は「セガラリー」のコースデザイン、「グレイテストナイン」シリーズの球場デザインなど。「ペンペン」でのお仕事は石渡さんと同じく背景デザイン。

TAKUMI MIYAKE 三宅 拓己

「ナイツ」でグラフィックを担当したアートディレクター。本作ではキャラ設定、モーション作成などを主に担当。アニメーションからの影響は多分にあるとか。

MASANORU TUKAMOTO 塚本 昌信

プロモーションプランの決定やセガとの打ち合わせなど、開発スタッフがそれに専念できるように他のことはすべてやる"プロダクトマネージャー"。

DAISAKU IKEJIRI 池尻 大作

同じくプロモーションプランニングやパブリシティなど、開発をさまざまな部分からサポートしている。編集部への対応も担当。

――今回は、お2人に全スタッフを代表してお答えいただきます。まず、これだけのスタッフが集まったきっかけは？
塚本　ゼネラル・エンタテイメントは、一言で言うと非常にアグレッシヴな会社なんですね。スタッフ1人ひとりが興味を持ったことに対して動くことができる。そんな雰囲気に、1人、また1人と集まってきたという感じでしょうか。じゃあ、このメンバーで何かできるんじゃないかと、このチームが動き出したわけです。
――このタイトルも、非常に多くのアイデアから選ばれたわけですよね。
池尻　そうですね。「自分達が遊びたいものを作る」っていうのが一番大切なところですから、絞り込むまではやっぱりそれなりに時間かかってます。実際、かなりシリアスなものも、その逆もあって。ただ、今回の企画段階でチーム全員の共通した考えというのは、"わかりやすい作品"を作りたいということでした。つまり、コントローラーを手に取って始めてもらえればわかるもの。そしてみんなが楽しめるゲームを作りたかったわけです。
――ただ、これだけのメンバーが集まると話をまとめるのも大変でしょう。
塚本　そうですね(笑)。基本的にはみんなワガママですから。でも、1つの物事に対する見方が多様で、それをとことんまで話して方向を決めていくっていう過程も非常に楽しんでます。
――チームの結束が非常に強いと？
池尻　ええ、いろいろ言い合いながらよく飲んでますね（笑）。よく飲み、よく遊び、よく仕事をすると。これがチーム"LAND HO!"の基本コンセプトですね。
――一言で言うとどんなゲームですか。
塚本　個人的には、「痛快・アクション・コメディ・レース」と表現してます。
――かつてのアニメ『チキチキマシーン猛レース』のようなイメージですか？
塚本　まあ、イメージ的には。世界観などは違いますが、あんな"ドタバタレース"をゲームにしてみたかったんです。
池尻　そんな、近藤が考える世界観やキャラクターの持ち味と、中村が持つレースゲームのノウハウが融合してるんですね。実際に遊んでいただくと、いわゆるバリバリの"ドリフト感覚"のようなものも存分に楽しんでもらえるでしょう。

GEは可能性に満ちている！

GENERAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

GEはもともと映画関連の事業を手掛ける会社として'94年に設立。その後、ビデオやゲームソフトに進出し、サターンにも'95年7月、パズルゲームで参入。続いて、サターン用CD-ROMマガジン「ゲームウェア」を刊行した。ドリームキャストタイトルも複数が進行中とのこと。期待したい。

恐怖のD

特報 SPECIAL REPORT

完成度 30%

●対応機種：ドリームキャスト
●ワープ●'98年冬発売
●予価5,800円
●アクションアドベンチャー
●1人プレイのみ●全年齢推奨

DAVID BRENNER
デビッド・ブレナー
AGE／34
SEX／MALE

機内で近くの席に座っていたため、ローラが落としたコンパクトをたまたま拾い上げた。テロリストが暴れた際、状況を冷静に見ていたことや、拳銃を携行していたことから考えても、ただの一般人ではないようだ。機内で爆発からローラをかばった後の消息は不明。

原点回帰

D2 CAST

Dの食卓2

衝撃の発表からいくばくか経ち、少しずつ全容が見えてきた「D2」。今回は、これまでの情報を整理するとともに、初公開となる戦闘シーンの画面を見ていこう。

LAURA PARTON
ローラ・パートン
AGE／32
SEX／FEMALE

本編のヒロイン。機内でせわしなく携帯パソコンのキーボードを叩いていた様子から察するに、今回のフライトは旅行というより仕事か何からしい。飛行機墜落事故ではデビットのお陰か、奇跡的に無傷で助かり、その後はキンバリーに保護された。

TERRORIST(A)
テロリスト(A)
AGE／?
SEX／MALE

もう1人の男と突然ハイジャックを敢行し、旅客機内をパニックに陥れた。テロリストのようだ。問答無用でマシンガンを乱射し、何やら意味不明の言葉を叫ぶなど、単なるハイジャックにしては奇矯な点が目立つ。墜落後は生き残ったようだが……。

TERRORIST(B)
テロリスト(B)
AGE／?
SEX／MALE

ハイジャック犯の片割れ。態度と服装からして、こちらのほうが配下クラスと思われる。意味不明な言動はもう1人と同様だが、精神的に不安定気味っぽく、行動に落ち着きがなさそうなので、むしろこっちのほうが危険をはらんだ雰囲気である。

KIMBERLY FOX
キンバリー・フォックス
AGE／33
SEX／FEMALE

ローラと旅客機の墜落現場の近くの山小屋で出会う、黒人女性。気絶していたローラを保護し、意識を取り戻すまで小屋で彼女を介抱してくれた。何の目的があって人里離れた小屋に1人でいるのかは不明だが、信頼できる人物なのは確かなようだ。

ローラたちと同じ旅客機内に搭乗していた、正体不明の人物。テロリストたちの行動に少しも動じなかったのは、彼らの仲間だからなのか？　それとも、自分だけは助かるという確固たる根拠があったからなのか？　いずれにせよ、重要な秘密を握っているようだ。

JENNIE
ジェニー
AGE／5
SEX／FEMALE

ローラの前の席で、無邪気にはしゃいでいた幼女。機内へは母親らしき人物と同行していた。テロリストらしき男につきつけられた銃口からは、デビッドの行動で辛うじて助かる。旅客機の墜落後の安否は不明だが、ストーリーには何らかの関わりがあると思われる。

OPENING

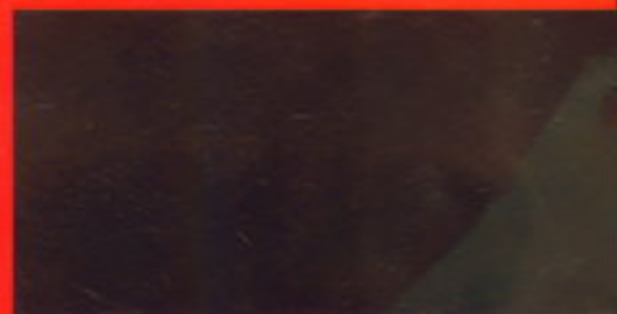
カナダ上空においてハイジャック発生！

1999年12月25日。カナダ上空を通過する機内で、ローラはノートパソコンを前に文章を綴っていた。が、長旅の疲れが出たのか、キーボードに指を乗せたままうとうととまどろむ。押されっぱなしの「d」の字がディスプレイ上に連なり、続いて小さな警告音が本体から発せられる。その音にハッと我に返ったローラは、はずみで台上にあった紙コップとコンパクトを落とす。スカートにこぼれたジュースにあわてるあまり、コンパクトには気づかない。近くに座っていた男がその様子に気づいて、転がってきたコンパクトを拾うと、「これ、落ちましたよ」と差し出した。ようやく気づいたローラがそれを受け取ろうとした瞬間、やや離れた座席から重い音が響いた。それは2人組のテロリストらしき男たちの手に握られたマシンガンの銃声だった。事態を理解した乗客たちはパニックに陥り、あちこちで悲鳴や驚愕の声をあげた。その一部始終を見ていた男は慌てるでもなくやけに落ち着いた口調で、ローラに沈黙を促すと、なんと自らも懐から拳銃を取り出した。

MYSTERY POINT1 コンパクト

ローラのコンパクトを拾った男（デビッド）は、その鏡の中に“危険が迫りつつある飛行機”という、不思議な映像を視認している。前作ではコンパクトがゲーム中の進行の手がかりを映し出す重要なアイテムだったが、今回もストーリーに大いに関わる小道具として使われるのだろうか？

MYSTERY POINT2 妖しい同乗者

旅客機内にはフードをかぶった不気味な男の姿が。旅行者とも一般人とも見えないこの男は、テロリストらしき男たちが行動を起こした時も、まったく動ぜず膝の上の水晶を見つめている。しかも意味不明な言葉を発するテロリストらの言動に関わりのありそうな独り言を呟きながら……。

STORY

謎の墜落をとげた旅客機、目をさますとそこは…

旅客機がハイジャックに巻き込まれてから、どれだけの時間が過ぎたのか。ローラは小さな山小屋でベッドに横たわっていた。たしか、あの男が拳銃を取り出した後、その左手にまだ握られていたコンパクトが青白い光りに包まれていた。不思議に思った男は、コンパクトを開いてのぞき込むと、何を思ったのかローラの手をつかみ、座席の後部へ向かって走りだしたのだ。そしてその直後、機内で小さな爆発が起きた……。

それから何がどうなったのか、彼女は覚えていない。今はベッドの上で苦しそうにうなされているばかりだ。小屋の中には、その様子を見守っていた黒人女性がいた。暖炉の前の椅子に座っていた彼女は、小屋の外に何かが近づいてくる気配を感じて扉を凝視する。次の瞬間、勢いよく内側に開かれた扉の向こうに、逆光にさらされた人影が浮かび上がった。なんとその人影の正体は、あの機内で暴れたテロリストの片方だった！　さらに不可解なことに、男は緑色の血をしたたらせていた……。

MYSTERY POINT3 血液

黒人女性（キンバリー）の山小屋に侵入した男は、ケガでおびただしい血を流していた。ところが、その血は最初こそ赤かったものの、だんだん緑色に変化していく。これはテロリストの体に別の生命体が寄生し、体の構造が変化したからなのか？その奇怪な生命体とはいったい!?

MYSTERY POINT4 墜落現場

ローラが大きな外傷を負っていなかったことから推察するに、旅客機内での爆発は規模が小さかったらしい。旅客機はそのまま雪山に不時着したが、どれだけの乗客が助かったのかは不明。墜落現場にはゲーム中でいずれ訪れることになるので、数々の謎はその時に解明されるはずだ。

MOVING

旅客機のハイジャックから墜落、そして山小屋での不気味な寄生生物との対決、キンバリーとの出会い。オープニングでこうした劇的な急変を経たのち、ゲームの本編がスタートする。

ゲーム部分は基本的に３Ｄアクションとなっていて、舞台となる雪山を中心とした箱庭世界を自在に移動し、必要に応じて敵と戦っていく。こうした箱庭的なゲームシステムは特に珍しいものではないが、従来のものはゲームハードの性能による限界で、移動範囲が制限されていたり、ある程度閉鎖された空間だったりした。だが「Ｄの食卓２」では、ドリームキャストの３Ｄ表現能力のおかげで、飛躍的なまでに移動の自由度が広がっている。なお、ローラの移動は徒歩が中心だが、スノーモービルなども利用可能だ。

INDOOR

これまでの記事では、雪山や平地のシーンばかりを紹介してきたが、実は「Ｄ2」にはこういった屋内のシーンも存在する。もちろん、人物や内装、暖炉や小物類もすべて緻密なポリゴンで表現されている。この画面は、オープニングでも描写されていたキンバリーの山小屋。ムービー映像と比べても遜色のない雰囲気を再現している。

別の角度から眺めたところ。ロッキングチェアーなどのモデリングもさることながら、暖炉の炎の光源処理もきっちり作り込まれている。

これはゲーム中のポリゴンのキンバリー。顔の造作、衣服のディテールなどは、ドリームキャストならではのクオリティだろう。

BATTLE

「Ｄの食卓２」の戦闘シーンは、ローラの視点から見たシューティングである。

これは、徒歩などの移動時に一定の確率でエンカウントするという、ＲＰＧ的なランダム出現ではない。あらかじめ設定された場所に敵が潜んでおり、そこにローラが近づくと一気に襲いかかってくるというシステムだ。

そして、敵の登場の際には、必ず出現する演出が挿入されてから、右のようなシューティング画面に切り替わる。心構えもできないうちに、移動中に有無をいわさず戦闘画面になるようなことはないのでご安心を。ここで掲載している敵は、寄生生物が人間を乗っ取ったタイプのものだが、他にも多様な種類の敵が存在する。いずれお目にかかる時がくることだろう。

装備

ローラが手にしている武器（主に銃火器類）。ここには使っている武器の種類と、残りの弾数を表示。武器は必要に応じて切り替えられる。

照準

現在狙っている部分。敵によっては致命傷を負わせやすい弱点があったり、逆にさっぱりこたえない部分があるので、これの狙いは重要。

HP

この炎と数値はローラの体力を示す。ダメージを受けると数値が減り、炎も緑→黄→赤と、危険を示す色に変化していく（大きさも変化する）。

OPEN AIR

採掘所の周囲を散策しているシーン。以前紹介した画面よりも、テクスチャなどの質がアップしている。並べて比較すると、はっきりわかるだろう。

太陽の位置（ゲーム中の時間の流れ）によって影（ちゃんと人の形をしている！）の長さや方向が変わり、雪上にはきちんと足跡が残る。雪が深いところではローラの足が膝のあたりまで埋まったりもする。さらに、冷たい空気に白む呼気、皮膚感覚に伝わってきそうな降雪。このように、屋外のシーンでは現実の自然現象に近い演出がそこかしこにちりばめられている。特に雪に関してはただ降るだけでなく、風の影響で散り方が変わったり、遠くの景色がかすんだりと、さまざまな表現が用意されている。

VEHICLE

以前にもスノーモービルの写真はお見せしたと思うが、今回は実際にローラが乗っている雄姿を初公開しよう。徒歩よりも高速かつ爽快に動きまわれるうえに、場合によっては2人乗り（誰と乗るかは秘密）なんていう展開も。

徒歩の時は雪上に点々と足跡を残していたが、スノーモービルだと通過した部分にシュプールが刻まれる。急カーブでは車体が斜めに沈み込んだり、雪を粉状にまき散らしたりと、本物に近い挙動を実現。ちなみに細かい雪も、一粒ずつがポリゴンで作られているので、従来のものとは違ったリアルな立体感がある。なお、ゲーム中に使える乗り物は、このスノーモービルの他にもいくつか用意されているとのこと。中には意外なものもあるかも。

敵は屋根や木の上、雪の中など、巧妙に潜んでいるし、必ずしも1体で行動するとは限らない。

2体以上の敵が襲ってきたら、うまく立ち回らないと危険にさらされる。まずは手前のヤツから倒そう。

敵のダメージとローラのダメージとの表現の違い

敵

敵にダメージを与えた時の表現は、緑の血しぶき。これが寄生生物に侵されている証となる色。

ローラ

ローラは正真正銘、混じりっ気なしの人間なので、攻撃をくらうと赤い血に染まる。命の炎も頼りなくなる。

撃てば飛び散る生命体

敵はただの1個の的などではない。こちらが照準で狙って撃ち込んだ場所ごとに、個別にダメージを受けるのである。触手を撃てばそこが吹き飛び、中央を撃てば本体に致命傷を与えることになる。この連続写真の例では、まず大きな口の上唇（と捉えていいのか？）が吹き飛び、続けて少し上にある頭部が勢いよく飛散している。とどめを刺すのは、人間をやめさせられた者に対するせめてもの弔い。

戦闘シーンに入るまでの画面上の展開

移動シーン

通常は、雪山や屋内など、ローラの自由意思で移動できる範囲を散策。そして敵が潜む地帯に来ると。

出現演出

視点が切り替わって、敵の出現シーンに。この間に、敵の数や種類の把握。そして心構えを整える。

戦闘シーン

戦闘シーンの本番スタート。見事に敵を倒せたら、再び移動シーンに戻る。これが基本的な流れだ。

──ローラが戦う相手とは？

E 「自分の運命」や「本来の自分」です。物語の背景がどれだけ壮大なものであっても、最終的には「自分 対 自分」という小さな世界の話なんです。

飯野賢治氏インタビュー

飯野賢治、28歳。株式会社WARP（ワープ）の代表取締役である。1995年に発売された衝撃作「Dの食卓」から早3年。その強烈なキャラクターから「ゲーム業界の風雲児」と呼ばれた男は、今また新しい世界で意欲的な作品を生み出そうとしている。「D2」の開発が着々と進むなか、彼が思いを馳せるのは……。

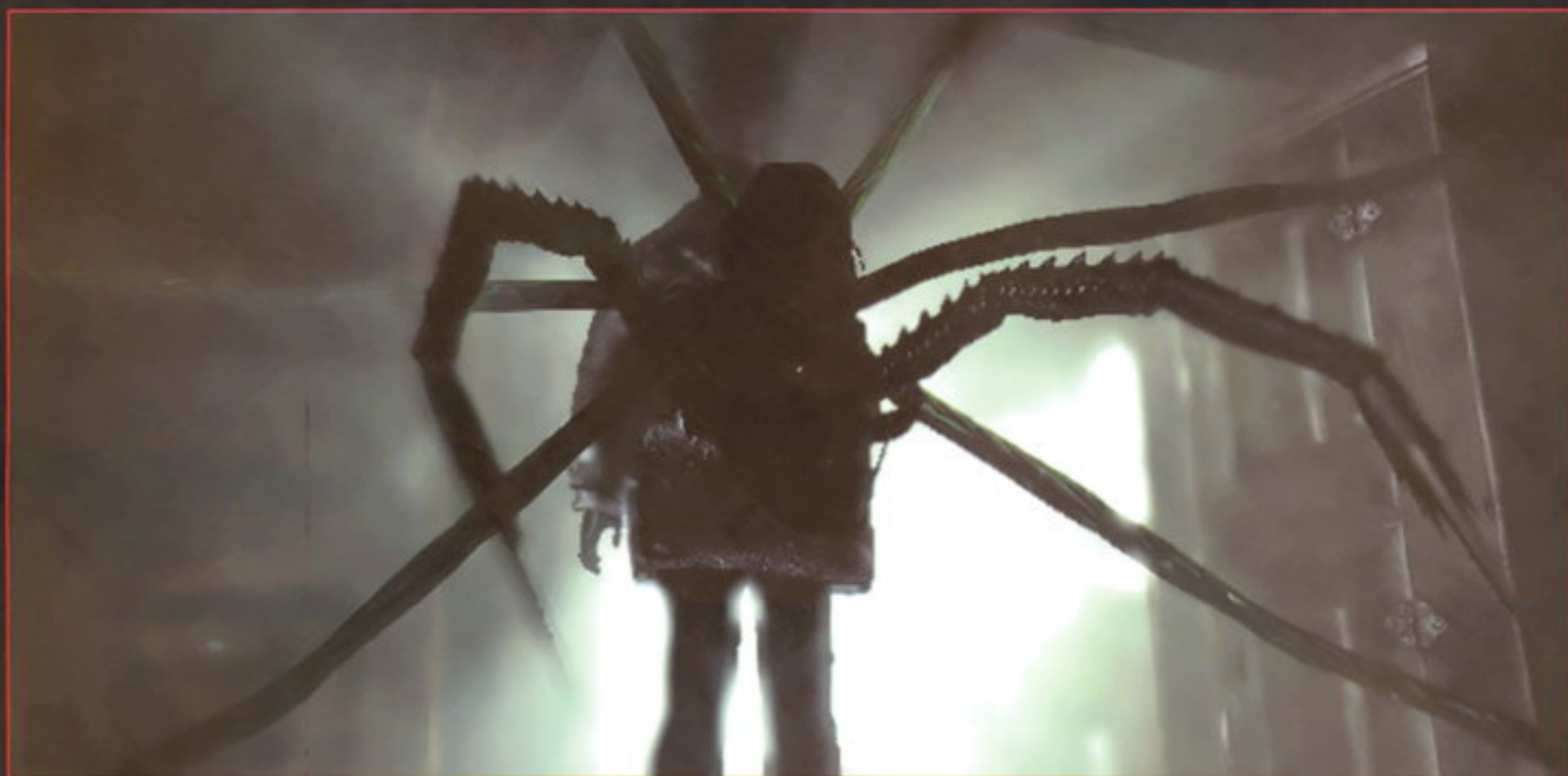
ファンタジックな思考から ロマンティックな仮説が生まれる

──今回、遺伝子レベルで植物に侵された人間が登場しますが、「D２」はサイエンスフィクションなのでしょうか？　それともファンタジーと考えたほうがいいのでしょうか？
飯野　ファンタジックなＳＦというのがもっとも近いと思います。今回の物語をハードなＳＦとして追求していくと、ちょっと違うかなあ。論理的な仕掛けでアッと言わせることより、ウソやロマンをちりばめてプレイヤーの琴線に触れたいんです。
──ウソで泣かせる？
飯野　僕はもともとウソというかファンタジックなものが好きなんですよ。だから「Ｄ２」もウソが多い。でも、そもそも人類は、昼は雲の形を眺めて空想にふけり、夜は星を見て詩を詠んできた生き物ですから。幻想的なものにひかれやすい。ただし「Ｄ２」は外側にあるもの……雲や星のかわりに、内側、つまり自分の考えや想いに向き合って生まれたものなんです。

「誤り」とは言い切れない

──心理学的な要素が加わる？
飯野　僕はユングが好きなので「集合的無意識」を取り入れてみよう、と。みんなの心の中に意識しない共通の「何か」があるとしたら、それはどうしてだろう、とか。昔から世界にはいろんな宗教があって、当時は各地域の交流もないのに同じようなビジョンや伝説があったりするのはなぜか……。そうした事柄は現代の実証的科学では説明できないんですよ。
──そこで先ほどのウソ……ファンタジーが力を発揮するわけですね。
飯野　物事を少しずつファンタジックな方向に考えていくと、ロマンティックな仮説が生まれるんじゃないか、と。世の中の生物がすべてDNAをもっているということは、もともとは一個の生物だったんじゃないか、なんてね。あるいは「地球の意思」みたいなものがあって、僕らはその細胞みたいなものじゃないか、とか。そういう方向にね。
──立証はできないけど、そうした考えが絶対に間違っている、とは誰にも言えない。
飯野　そう、否定もできない。「Ｄ２」はそんな数百、いや数千もある仮説の中の１つなんです。だからウソもあるけれど、今の科学ですでに解明されている事実のいくつかをベースとしている。ただ、それをゲーム内で正当化するために、説明的な文章がたくさん入るのは好きじゃないんで、それは今回パスしてますけど……。「今から何万年か前の地質を調べると、地球上にはなかった成分が見つかって……」と説明が入ったら、ちょっと違っちゃうんだよねぇ。
──「フロポン君」はさておき（笑）、「エネミー・ゼロ」や「風のリグレット」など、ワープ作品の特徴にロマンティックなテイストがありますが……。
飯野　なんでそういうの多いんだろうね、ウチのゲームは（笑）。
──それは飯野さんがロマンティストだから。
飯野　堀井雄二さんから受けた影響も、ちょっとあるかな。「ドラクエ」もそうだけど、彼のゲームはロマンティックだから。
──ワープのファンもそれを望んでいる？
飯野　さて（笑）。そういうウェットな部分でしか、ワープのゲームを買う理由なんかないでしょう（笑）。ゲームが終わった後、スッキリするわけでもないし。逆に、グッタリして悩んだりする（笑）。でも、そういうウェットな部分をプレイヤーと共有するのがワープのゲームでは大切だと思うんです。
──血縁関係という要素はかなりウェットですよね。お母さんから贈られたコンパクトがオープニングに登場しますが、やはり母子のエピソードが用意されているのですか？
飯野　重要ですね。ちなみにお母さんの名前が「ルーシー」だったりね。まぁ記号的かもしれませんが。もともと僕は「調べてもらうための伏線」って、あまり好きではないんですが、今回はいろいろと、フラグを立てています。
──「Dの食卓」は「父と娘の物語」という見方もできると思うのですが、「D2」ではそれが「母と娘」に？
飯野　たしかにお母さんはローラや物語にとって重要なんだけど、頻繁に登場するわけではないんです。今回は小さな世界の話ですからね。壮大な背景も登場するし、運命に巻き込まれたりもするんだけど、最終的にはローラの内面という小さな話。舞台装置として大事件を描くことはあっても、テーマは人間の葛藤とか成長とか、恋とか愛ですから。そこをうまく伝えたいですね。

理解不能な部分

──ところで、敵キャラに植物を選んだのはなぜですか？
飯野　植物ってのは人間にとってリアリティがある存在で……。ちなみにクローンの語源は「植物の小枝」っていう意味なんです。枝

を切って地面にさすと、そこからまた木が生えてくるじゃないですか。人間の手を切っても、手から人間が生えることはありませんから。植物のそういう能力はすごいと思って、それを手がかりに物語を作りました。

――元は人間であったものが、植物化するにつれてどんどん狂暴化していくわけですか？

飯野　本来、人間には凶暴性があって、例えば雪山に10人置いたら、他の人間を殴るかもしれないし、女の子を犯すかもしれない。でも僕らには理性があるからケンカもしないし、殺し合いもしないわけでしょ。でも植物が人間に乗り移って生きていこうとしたら、目の前の人間を殺しちゃうかもしれない。元の人間の意識はいくらか残るけど、それはだんだん植物に侵されてなくなっていくんです。

――名前がついている登場人物も寄生される？

飯野　それはどうでしょ（笑）。一連のワープ作品を見れば解ると思いますが「いろんなキャラクターがいる」ということです。日本の脚本界では同じような性格の人ばかりが生きている世界がウケるんですけど、僕はそうじゃなくて、１人が「よし、行こう！」と言ったら、「そうかな」とか「行かない」とか「帰る」とか、いろんな人がいるドラマが好きなんです。だから「Ｄ２」もそういう感じですね。１人ひとりがバラバラな性格で動いている。行動が理解できなかったりね。でもそれがドラマを生むんですよ。誤解とかズレとか、自分の中で葛藤したり、ね。

オリジナリティについて

――以前からうかがいたかったのですが、オリジナリティとオマージュをどう考えますか？

飯野　オマージュしている気持ちはないんですけどね。例えば音楽でも、僕の曲にドビュッシーや坂本龍一がまったくないかと言われたら、たしかにあるんですよ。ただ、別に『戦場のメリークリスマス』へのオマージュといった意識はないですよ。それは音楽に限らず、カメラワークでも、敵のデザインでもそうだし。作り始めた時点では何も考えていないんですけど、完成してから人に言われたり、ちょっと気づいて「似てるかもね」ってことはあります。ちなみに「Ｄ２」も映画の『スフィア』とカブっていると最近知って、パクリと思われるのも嫌だから変えたんですよ。

――クリエイターと呼ばれる人々は好き嫌いにかかわらず、いろんな情報にさらされながら生活していて、それでもオリジナルなものを作らなきゃいけないわけですよね。

飯野　でもね、愛とか恐怖とか、そういう根源的なものを描こうと思えば思うほど、英語で言うところの正しい「オリジナリティ（創意）」が上がるとともに、実際のアウトプットは似たようなものが増えるんですよ。なぜなら「これが愛じゃないか」と思うことは、みんなが感じることでしょう。世に作家が100人いても「愛の形はこうだ」っていうのは、だいたい似ちゃうんです。それは恐怖も同じ。こういうモンスターがいたら嫌だな、心の中を開いて「こんなのがいたら嫌だな」と思えば思うほど、どんどん似てくる。そのぶん、表現方法でオリジナリティを出そうとするのがクリエイターでしょう？　でも、僕はそういうのはあまり気にしていないのかもしれません。いわゆるオリジナリティを上げるために「どっかの島に耳の長い生物がいて……」ということから始めるよりも、普通の人間でストーリーを作って、そこにおける愛とか恐怖とか悲しみとかを描いたほうがいい。まぁ元々「みんなにあるもの」がテーマですから。

カール・グスタフ・ユングと集合的無意識

【カール・グスタフ・ユング】
スイスの精神医学者。１８７５年生～１９６１年没。当初は精神分析の創始者であるフロイトに共鳴していたが、後に彼の学説を批判するようになる。フロイト派から離脱して、独自の分析心理学を構築し、いわゆるユング派の創始者となった。著書に『心理的類型』『無意識の形成』などがある。

【集合的無意識】
ユングの心理学用語。「祖先が経験した数々の事柄は、遺伝して我々の意識の深いところに存在する」と考えた場合の深層心理のこと。各個人の経験に関係なく、すべての人類がみな等しく普遍的にもつ無意識のことを指す。

ローラの見る夢もまた、集合的無意識の一部なのだろうか。

新事実　ビジュアルメモリによる拡張機能

今回のインタビューで「D2」がドリームキャストのビジュアルメモリを使用した拡張機能を備えることが明らかになった。

詳細は未定だが、現時点でハッキリしたのは「PDA（携帯情報端末、ここではビジュアルメモリをさす）を使ったミニゲーム」だということ。飯野氏によれば「ゲーム中のどこかで何かをすると、ソレがメモリに落ちて、学校などへ持って行ける」ようになるらしい。さらには不確定要素ながら「何かを育てたり、バトルしたりするかもしれない」とか。続報に注目しよう。

ドリームキャストのゲームデータのバックアップ機能と携帯ゲーム機としての機能をもつビジュアルメモリ。通信コネクタを接続して、メモリ同士のデータ転送も可能。

対戦か、育成か？

「D2」プロモーションビデオ発送遅延のお知らせ

5月23日の「制作発表会」で配布予定だったプロモーションビデオは現在鋭意制作中。現時点のものより、さらに開発の進んだ画像で構成するため、７月中に制作を終える予定とのこと。もうしばらく待とう。

この夏"ゴジラ"が
日本を占拠する……!?

あつめてゴジラ 怪獣大集合 と GODZILLAに大接近!

7月11日、映画館でGET!

「あつめてゴジラ～怪獣大集合」(2,500円)は、USA版『GODZILLA』が公開される全国の主な東宝系映画館280館にて先行発売！

店頭での販売は7月30日になるが、ゴジラファンのみならず、セガの未来に夢を託す人ならば、2,000円近い映画代を払ってでもGETしたいところだ。

そして、さまざまな怪獣との夢の対戦のためにも「あつめてゴジラ」はペアで揃えたい!?

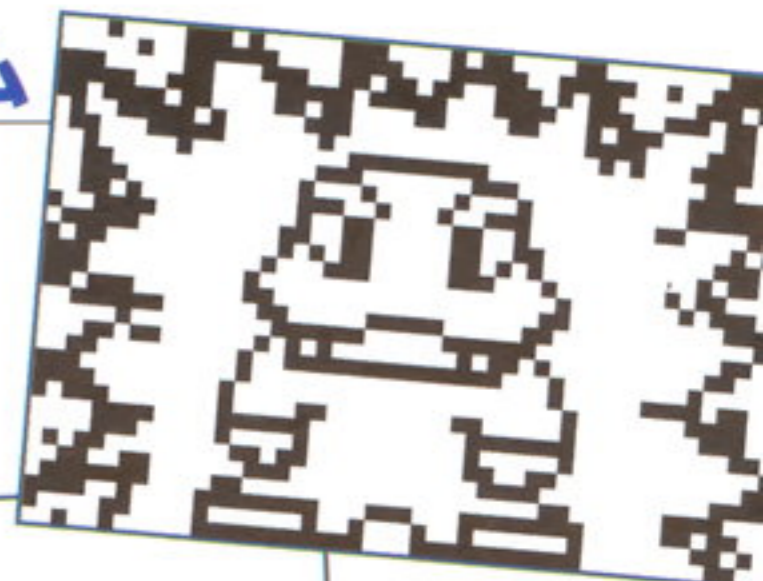
おネエさんと道端でドッキング！「あつめてゴジラ」のテレビCFもオンエア中だ。せがた三四郎とゴジラの取っ組み合いを期待してたのに。

夢につながる話題の携帯ゲーム「あつめてゴジラ」発売間近!

セガから、携帯型ゲーム「あつめてゴジラ～怪獣大集合～」が2,500円で登場する。7月11日に映画『GODZZILA』の公開劇場で先行発売され、一般店では7月30日に発売だ。

ゴジラやモスラなど東宝映画でおなじみの怪獣たちを育て、集めていくというまったく新しいタイプの育成ゲームで、ゲーム機どうしをつなげて対戦し、負けた相手のDNAを吸収して、勝った怪獣が変身するというユニークなバトルがこのゲームの目玉。さらに、ドリームキャストのビジュアルメモリとしても使用できるので、その仕様も気になるところ。

というわけで、今回はついにヴェールを脱いだ「あつめてゴジラ」＆ビジュアルメモリ、そしてゴジラ＆GODZILLAに大接近！ 盛りだくさんの内容でお届けする！

ドット絵とあなどるなかれ、それぞれの怪獣の特徴をつかんだ絵、そして動きがスゴイ！ 必見！

なんと生誕44年を迎える人気怪獣
ゴジラ、その誕生と歴史

『ゴジラvsキングギドラ』(1991年度作品)より

日本独特の怪獣文化の象徴として常に不動の人気を誇る「ゴジラ」。1954年、その誕生の背景にあったものは核の恐怖だった。以来、特別な存在感をもってゴジラは日本人に受け入れられてきたのだ。

そもそもゴジラとは約2億年前の恐竜の一種。これが水爆実験によって目覚め、放射能を吐く大怪獣として、日本全土を恐怖のどん底に陥れる。現代兵器の粋を集めてゴジラに立ち向かう人間。ついにはオキシジェン・デストロイヤー(水中酸素破壊剤)という諸刃の剣ともいえる危険な薬で初代ゴジラは敗退した。

やがて、ゴジラ映画の醍醐味は、対人間ばかりではなく、地球や宇宙から次々に現われる怪獣との凄絶なバトルへと移り変わっていく。例えば『怪獣大戦争』(1965年作品)ではゴジラ、ラドンがタッグを組んで宇宙怪獣キングギドラに立ち向かうといった展開で、善玉怪獣、そして感情ある怪獣としてのゴジラが描かれた時代もあったのだ。日本の名所を壊しまくる爽快感(?)と怪獣どうしの迫力のバトルが、いつしかゴジラを怪獣界のヒーローとしてのし上げていった。

『ゴジラ』(1954年度作品)／モノクロ97分／5,500円／東宝ビデオ

ゴジラにモスラにキングギドラ 怪獣たちがここに大集合！

アンギラス　ミニラ　ラドン　モスラ　ガニメ　ゴジラ

マグマ　ゴロザウルス　ジェットジャガー　キングギドラ　ガイガン　スペースゴジラ

メカゴジラ　カマキラス　ガイラ　ガバラ　ビオランテ　ゲゾラ

育てるほど、戦うほどに増えていく怪獣リスト

「あつめてゴジラ」のお楽しみは自分だけの怪獣リストを完成させること。自分で育てた、戦って勝った、負けた、そして突然変異で登場した怪獣の記録がどんどんリストに追加されていく。集めた怪獣はいつでも好きなときにデータとグラフィックを見ることができる。現れる東宝怪獣は全部で30体以上あり、出現の条件もさまざまなので、完成させるまでには長い道のりになりそうだ。もちろん、怪獣リストを完成させれば、いいことがあるはず……!?

イクセイ：
ショウリ：
ミタ　：

YOU WIN

相手怪獣を“見た”だけでなく、育成、勝利してフラグをすべて立てたい。

対戦に勝っても負けても相手の怪獣はリストに追加されるのだ。

最新映画では、当初、人間の敵であったゴジラが復活。表情も険しく、身長も高くなっている。恐ろしいゴジラには小さな耳が付いているのも大きな特徴だ。
『ゴジラvsデストロイア』（1995年度作品）より

もちろんゴジラのライバルたちも相当にユニークな存在が多く、何度もゴジラに戦いを挑むキングギドラ（1964年～）やメカゴジラ（1974年～）、最初はゴジラと戦うが、地球を守るためにともに戦うようになるモスラ（1964年～）やアンギラス（1955年～）など、その存在もシリーズの大きな魅力の1つ。さまざまな怪獣の登場は、ゴジラはもとより、怪獣ファンを急増させる結果となった。

そして、1995年、あのオキシジェン・デストロイヤーが生んだ完全生命体デストロイアとの戦いで、ゴジラは衝撃的な「最期」を迎える……。

現在発売されているゴジラ映画のビデオは全部で22本。この機会に、モノクロ映像から始まった44年のゴジラの歴史に触れてみるのも面白い。ゴジラを知らない子供たちにもぜひ親子で観てほしい作品群である。

GODZILLA
怪獣大戦争

『怪獣大戦争』（1965年作品）
カラー87分／5、500円
東宝ビデオ

GODZILLA VS. DESTOROYAH

『ゴジラvsデストロイア』（1995年度作品）／
カラー103分／6,000円／東宝ビデオ

ゴジラ図鑑を完成させるための2つのモードとは？

シェイプアップされた 育成モード

「あつめてゴジラ」の育成の特徴は、なんといってもその成長スピード。一度に育てられる怪獣は1匹だけだが、タマゴからベビーがかえり、怪獣に成長するまでの時間はわずか数時間。だからどんどんいろんな怪獣を育てていけるのだ。もちろん、いちいち呼び出されたり、ご機嫌をとったりなどのめんどうなお世話も一切ナシ。それはみんな牧場が引き受けてくれる。幼獣時代にどの牧場にどれくらい世話になったかで、どんな怪獣に育つかが変わってくる。いろんなパターンを見つけだそう！

成長の過程

タマゴ これが怪獣のタマゴ。前世のパワーを引き継ぐ場合も。

ベビラ 赤ちゃん時代はみんなちっちゃくてカワイイのだ。

リトル怪獣 だんだん獣格（？）が現れてくるリトル怪獣時代。

ジュニア怪獣 何となく将来の予想ができる？ ジュニア怪獣時代。

怪獣 東宝怪獣に成長！ 16の怪獣が牧場での育成で出現する。

突然変異 戦闘で勝利し相手のDNAを奪うと、怪獣が突然変異を起こして、別の怪獣に大変身！

めんどうなお世話は牧場におまかせ

タマゴがかえると牧場に入れることができる。牧場画面が表示されている間に、怪獣が成長することになる。「フツウ」「ヤサシイ」「スパルタ」「アヤシイ」の4種類の牧場があるのだが、どうやら組み合わせ方に秘密があるらしいぞ!?

こちらは"アヤシイ牧場"。もちろん牧場を転々と変えて育てることもできる。

怪獣にも命の終わりはある……

悲しいけれど怪獣は、不老不死の存在ではない。戦いに負ければDNAを奪われて消滅してしまうし、のんびり牧場で暮らしていても、やがて寿命がつきてしまう。いずれの場合も新しくタマゴをかえして育成再スタートとなるのだが、寿命をまっとう（？）した場合、その怪獣のパワーの一部を次のタマゴが受け継ぐという特典がある。しかし戦闘に負ければ今までの苦労も水の泡。めげずにまた1から強い怪獣目指して育成をスタートしよう！ きっと明日は勝つ！

相手のDNAを奪え！ 戦闘モード

ゴジラ対モスラ因縁の対決！ 上下のバーが怪獣のパワーで、これがなくなると負け。得意技をアニメで再現。

これはある怪獣のDNAパターン。成獣になれば、いつでも参照できる。突然変異のカギを握る重要な因子だ。

ビジュアルメモリの通信機能を生かした怪獣対戦がこのゲームの面白さの1つ。負けた場合には、DNAを奪われ消滅するという過酷な生存競争が繰り広げられるのだが、対戦後の突然変異によってしか現れない怪獣がいるというから、これはもう戦わずにいられないわけだ。

バトルはすべてオートで行われ、怪獣の持つパワー、そしてちょっぴり運が勝敗を左右する。友達との交渉も慎重に!?

みごと勝利すると……

勝者は相手のDNAを吸収し、新たな怪獣として生まれ変わる。ただし常に新種となるわけではなく、以前育成したものになる場合もあるらしい。しかしパワーアップしているのでご安心を。また勝てば勝つほど怪獣の寿命が延びるという特典もある。目指すは最強怪獣だ!!

DNA吸収！ 別の怪獣に進化

怪獣になったら鍛えまくれ！

ゲキツイゲームでパワーアップ！

負けて悲しい思いをしないように、怪獣は鍛えて強くすることができる。地球防衛軍のミサイルを撃墜しまくるのだ！ 上・中・下の3方向を予測して攻撃し、3回のうち2回撃墜すれば怪獣の勝ち。勝てば勝つほどパワーが増え、有利に対戦を進めることができる。一生懸命鍛えれば、きみのミニラがキングギドラを倒すことだって可能なのだ！

11月になればドリームキャストのビジュアルメモリにも

このゲーム機はドリームキャストの「ビジュアルメモリ」（以下VM）としても使える。VMとはサターンのパワーメモリーやPSのメモリカードのようにプレイデータをセーブするためのもの。ただし、このVMは液晶画面と操作ボタンを持つことから、単独でデータ管理をしたり、VMどうしでデータ交換をするといったことが可能だ。また、プログラムをドリームキャスト本体からダウンロードして楽しんだり、ドリームキャストのデータを業務用ゲームで使うなど、さまざまな可能性を持つ。

VMはドリームキャストの一部でもある。コントローラーに装着した際、液晶画面はパーソナルビュアーにも。

ビジュアルメモリ スペック

CPU	省電力型8ビット
メモリ	128Kバイト
ディスプレイ(LCD)	48ドット（横）×32ドット（縦）モノクロ
ディスプレイサイズ	37ミリ×26ミリ
電源	ボタン電池×2（オートオフ）
サウンド	PWM音源1チャンネル
大きさ	47ミリ×80ミリ×16ミリ
重さ	45グラム

VMが今後どのような形で販売されるかは未定だが、スペックや形状はあまり変更なさそうだ。この「あつめてゴジラ」の場合は、メモリの一部をゲームのプログラム用に使っているが、別のプログラムに入れ換えたり、すべてをデータセーブ用に使うこともできるようだ。

「あつめてゴジラ」の開発を担当するのは、「ゲームウェア」などサターンユーザーにもおなじみのゼネラル・エンタテイメント。ドリームキャストという壮大なプロジェクトの切り込み隊長として、その意気込み、そしてゲーム機としてのビジュアルメモリの魅力を伺った。

「ゴジラ」の持つスケールの大きさとドリームキャストの将来性が重なって……

GE GENERAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
ゼネラル・エンタテイメント企画部
塚本昌信氏 プロダクト・マネージャーとして今回のプロモーション等に携わる。

低年齢層をターゲットに！ ゴジラ起用のいきさつは？

——この夏何かと話題の“ゴジラ”をゲームに取り上げたいきさつというのは？

塚本　まず、今回の目標としてターゲットとなる年齢層を広げたいというのがありました。そこでいろいろと検討した結果、話題性や制作費、そして宣伝的に見ても圧倒的なスケールを誇るUSA版『GODZILLA』なら、広い年齢層に受け入れられますし、何といってもそのスケール感がドリームキャストに非常にいいイメージを与えるのではないかと思ったわけです。携帯ゲームとして『GODZILLA』公開に絡めて発売することで、低年齢層にもアピールできますしね。秋の発売まで皆さんにドリームキャストの一部を楽しんでもらえればということで、提案しました。

原　携帯型ゲームを先行発売すると決めた後に考えたのが従来の育成ゲームとの差別化です。どこを特化させるか、というところで、手間のかかっていた育成の部分をシェイプして、対戦およびコレクションを充実させた現在のような仕様になりました。

——液晶画面ということで従来のゲーム作りより制約が大きくて苦労されましたか？

原　開発環境がかなりコンパクトで作りやすかったし、できることは見えてましたから、そんなに苦労はなかったですね。

塚本　ドット絵についても、これまで東宝さん関連の仕事をしていた人間が描いていますので、表現の制約については最初から心配していませんでした。怪獣の持つそれぞれの個性を、非常にうまく表現できていると思います。携帯ゲームとして見れば、アニメの描き替えも速いし、サウンドのクオリティも優れています。開発ツールも充実しているので、この環境であれば、本当にいろいろなことを試していけるな、という感触はありましたね。

表現したかったのは 携帯液晶ゲームの喜怒哀楽

——このゲームでは対戦で負けると、自分の怪獣が消滅してしまう、という非常にシビアなシステムを採用していますよね。

原　実は、この企画を立ちあげた時から携帯型液晶ゲームで喜怒哀楽を表現したかったんです。育った喜びや、変化する楽しみは従来の育成ゲームでも表現できてたんですが、携帯液晶ゲームでの悲しみって何だろうと。能動的に参加してやられた時の悲しみやくやしさは、大変なものだと思うんです。ミニラが消滅するときなんか、もう泣きそうです（笑）。

塚本　このシステムについてはいろいろ考えたんですよ。もし従来の育成ゲームのように１週間くらいかけて育てて、ようやく対戦できるようになったら、対戦で負けて消えちゃった……ということになると、「そりゃないだろう」っていうことになりますよね。このゲームは基本的に１日あれば東宝怪獣に育ちます。朝学校に行く前にタマゴをかえしておけば、放課後には友達と対戦ができます。たとえ負けてしまっても、次の日またタマゴをかえせば対戦ができるような形で、対戦を大きな柱にしたゲーム性になっているんです。

原　対戦部分は社内でも盛り上がりましたね。みんな最強怪獣を作りたくて、取りつかれたように撃墜ゲームをやって……。

塚本　育成や対戦のシステム自体がシンプルだからこそ燃えるっていうのはありますね。ただ、すべての怪獣をコレクションしようとすると、かなり攻略的な要素が必要です。まず、育成のパターンを見つけ出すのと、DNAのヒミツを探るっていう楽しみ方もあるでしょう。

夏はひたすら育成して 秋を待て……!?

——この「ゴジラ」は、いずれドリームキャストにつながると考えてもいいのでしょうか。

塚本　今言えるのは、「連動はします」ということだけです。あとは「時期を待て」ということになりますか（笑）。

——第２、第３の企画については？

原　今回作ってみて、ビジュアルメモリ自体にかなりの可能性を感じているんですよ。ドリームキャストとの連動以外にも、例えばアーケードゲームと連動させたり、携帯電話に取り付けて、メッセージのやり取りをするというのも面白いですよね。この「ゴジラ」にしても、携帯電話につなげて遠隔地の人と対戦、といったことも、将来的な可能性としてはあると思うんです。皆さんにも、この「あつめてゴジラ」を通して、ドリームキャストの可能性というものを十分に味わっていただけると思います。ぜひ皆さんで、遊んでください。

GE GENERAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
ゼネラル・エンタテイメント開発部
原 誠氏 本作のゲームデザイン・企画を担当。「ゲームウェア」の開発も手がけてきた。

誰よりも早く「ゴジラ」に会える

「ゴジラ」を買いに

1998年の話題作、USA版『GODZILLA』がついに公開される。まずはその姿に驚いた人も多いと思うが、本当の驚きは映画を観てから……ということで、そのストーリーをここでちょっと紹介しよう。最先端の特殊効果技術が生み出したGODZILLAは、まさに「コンピュータ化された着ぐるみ」。そのリアリティとスピード感は、ぜひ大スクリーンで味わってほしい！

さらにUSA版『GODZILLA』上映館（一部を除く）では、先に紹介した「あつめてゴジラ」の先行販売も行われる。映画『GODZILLA』の迫力に圧倒された後は、「あつめてゴジラ」でかわいい怪獣たちを育てる感動に浸ろう！

ゴジラ GODZILLA

“あつめて! GODZILLA”グッズも大集合

P このマークのついた商品をプレゼント!

日本&アメリカから続々と登場したGODZILLAグッズ。黒を基調とした、なかなかCoolなデザインがキマってる!? これらのグッズは上映館やデパート、おもちゃ売り場などで販売される予定だが、GODZILLAの里帰り記念ということでサタマガからもプレゼント。編集部のオススメはGODZILLAの雄叫びが聞ける人形とウォッチ。アメリカ製のフィギュアもかっこいいぞ！

1 GODZILLA ウォッチ

フォッシル ジャパン/15,000円/8月下旬発売/文字盤レリーフにGODZILLAをあしらった腕時計。クライスラービルによじ登るGODZILLAのパッケージ付き。☎03-3263-6341

1名

2 大盤うちわ

10名

ムービック/500円/7月11日発売/GODZILLAサイズ（？）のビッグなうちわは、しっかりと風を送ってくれる。これで暑さも吹き飛びそう。☎03-3972-1222

3 メダル

10名

ムービック/600円/7月11日発売/プラケースに入ったGODZILLAのシルバーメダル。映画を観た記念に。☎03-3972-1222

インディペンデント特別限定ウォッチ/シチズン商事/15、000円・12、000円/ゴジラカラー（写真）と映画のイメージカラーの2タイプのデジタルウォッチ。ボタンを押すとデジタル画面が光る。☎03-5354-1905

4 Tシャツ（黒・白）

各10名

ムービック/黒：3,800円、白：2,800円/7月11日発売/フロントとバックにそれぞれGODZILLAのビジュアルをプリントした白・黒のTシャツ。☎03-3972-1222

5 ネクタイ&ネクタイピン

12名

スターシップ/ネクタイ：800円、ネクタイピン：600円/7月中旬発売/柄、色ともに3種類計9種類のネクタイと、GODZILLAのロゴまたはイラストのネクタイピンをセットで。☎03-3865-7001

6 レジェンド オブ ゴジラ 怪獣大戦

5名

やのまん/1,500円/東宝怪獣勢揃いのトレーディングカード。『GODZILLA』のロゴカードは、映画公開以降もれなく取り替えてくれる。☎03-3625-6868

7 テレフォンカード

ムービック/各1,000円/7月11日発売/通販・劇場販売のものと通販のみで扱う限定テレカ（右から2番目）がある。☎03-3972-1222

10名

8 キャップ

ムービック/2,500円/7月11日発売/黒地に、白のGODZILLAマーク（？）のデザインがさりげない。フリーサイズ。☎03-3972-1222

10名

 ※発売日、商品は変更される場合があります。

劇場へ集まれ！

USA版『GODZILLA』がいよいよ日本に上陸！「あつめてゴジラ」のほかにも、この夏注目のゴジラグッズが続々登場。プレゼントもあるぞ！

STORY

始まりはアメリカ東海岸。沖を走る船が次々と海に引きずり込まれる事件が続発し、タヒチやパナマでは大地を横切る巨大な足跡が発見され、人々はパニックに陥っていた。アメリカ政府に依頼され、パナマの丘陵地帯に残された巨大足跡を調査に来た生物学者ニックは、これが南洋の水爆実験の影響で生まれた新種の生物ではないかと推測する。同じ頃、フランスの保険調査員を名乗るナゾの男フィリップが、襲われた日本の大型漁船の生存者だった老人から怪物の正体を聞き出そうとしていた。「ゴジラ……」それが老人の答えだった。

数日後、市長選に沸くニューヨークに突如、GODZILLAがその姿を現した。高層ビル並みの巨大生物が街を巧みに潜り抜け、軍のヘリを襲い、突進する光景に、街は大パニックに陥る。GODZILLAを追ってニックとフィリップがニューヨークに駆けつけるが、瓦礫の山と化した街から、GODZILLAは忽然と姿を消してしまった。

GODZILLAがニューヨークに現れた目的は果たして何なのか？ GODZILLAへのむなしい抵抗を繰り返す中、驚愕の事実に、人類はこの後直面するのだ……。

NYマンハッタンを時速480キロという想像を絶する超スピードで駆け巡るGODZILLA！ お約束の名所破壊も!?

パナマ丘陵に残された巨大な足跡。この正体を突きとめるため、生物学者ニックが呼ばれた。

フランスの特殊諜報員フィリップは、ニックに協力を仰ぐためアジトへと連れていく。ここから奇妙な協力関係が始まる……。

9 Zippo エッジング台座セット

グルービー/12,000円/7月11日発売/エッジングを施し、ニューヨークのビルを再現した台座の上でZippoに描かれたGODZILLAが今にも動き出しそう。☎03-3695-5485

※この商品は20歳以上の方に限らせていただきます。

2名

13 ゴジラチョコスナック

明治製菓/120円/ミルクチョコレートとシリアルスナックのサクサク感がたまらない。📞0120-041082

80名

15 サウンドアクションハンドパペット（GODZILLA&ベビーゴジラ）

イマ・コーポレーション/3,800円/中に手を入れて、喉部分のボタンを押すと叫び声、銃撃音など臨場感あふれるサウンドが！ ☎03-5806-2031

各3名

10 日本版カードパック

天田印刷加工/300円/7月発売/『GODZILLA』の映像をトレーディングカードに凝縮！ ☎0489-32-4992

3パック 5名

14 ビーフカレー

丸美屋食品/280円/7月11日発売/GODZILLAの炎で焼かれるくらいにホットな辛口のレトルトカレー。☎03-3332-8151

3食10名

11 ジグソーパズル

天田印刷加工/500pcs：2,000円、1000pcs：3,000円/7月11日発売/3名にプレゼント。ビジュアルは届いてからのお楽しみ。

12 テレフォンカード

東京現像所/1,200円/7月11日発売/ホログラム加工を施したGODZILLAテレカ。劇場限定。☎0424-85-9969

5名

ゴジラカードコレクション/カバヤ食品/100円/7月14日発売/GODZILLAの3Dカードが入ったマーブルチョコ。

森永製菓/小100円、大300円/7月11日発売/グレープフルーツ味のアイス。

16 フルボディアクションハンドパペット

1名

17 フィンガーパペット

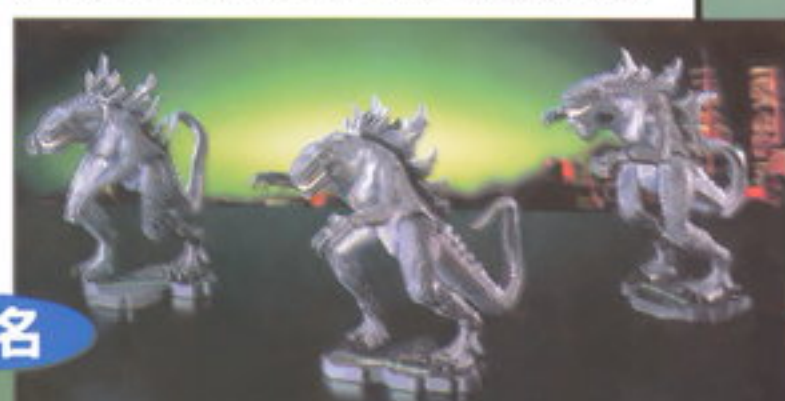
イマ・コーポレーション/フルボディ：5,600円、フィンガー：500円/ゴム素材で手や指を入れて動かすGODZILLAのハンドパペット。フィンガーパペット（GODZILLA＆ベビーゴジラ）も各10名に。

2名

18 ゴジラバンク

バンダイ/7、500円/7月11日発売/コインを入れると咆哮音が鳴り響き、体を揺らすGODZILLAアクション貯金箱。ヘリコプター、地面、目が光る！ ☎03-3847-5111

19 サウンドゴジラ

バンダイ/各3,600円/7月11日発売/異なったアクションをすると、音を発するギミック付きアダルトゴジラのフィギュア。3種類を発売。

6名

プレゼント応募方法

ご希望の方は、はがきに住所・氏名・年齢・電話番号・希望の商品番号、そして次の質問の答えを書いて、下記あて先までご応募ください。締切は7月23日消印有効。

①「あつめてゴジラ」を買いますか？
②ビジュアルメモリに対する期待は？

あて先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「あつめて！ ゴジラ」係

響きあう3つの運命。最後の剣が今、扉を開く!!

ここに、運命に翻弄された２人の物語がある。邪悪な者の復活が近づくなか、共和国と帝国という立場に縛られて、たがいに刃を向けあう友。自らたどってきた長い物語に決着をつける時がついにきた！――「ホーリィアーク」から10年の歳月を経て、少年は勇者になる。

●セガ●今夏発売予定●4,800円
●シミュレーションRPG
●１人プレイ専用●全年齢推奨

特報 SPECIAL REPORT
完成度65%

SHINING FORCE III シナリオ3 氷壁の邪神宮

シャイニング・フォースIIIシナリオ3　ひょうへきのじゃしんきゅう

「ホーリィアーク」からの集大成

壮大な物語が3部構成で語られる「フォースIII」。ここで今一度、「ホーリィアーク」から続くストーリーを振り返ろう。

'96年に発売された3DRPG「シャイニング・ザ・ホーリィアーク」以降、ハードな世界観を構築してきた「シャイニング」シリーズ。基となる「ホーリィアーク」の舞台はパルメキア大陸中央部。人と同化して超人類と為すスピリットや負の超人類・ガルムらによって、腕利きの傭兵たちが戦いに巻きこまれていく物語だ。そこで残された多くの謎も、「フォースIII」でその一端が明かされると言うが!?

シンビオス

メディオン

fromホーリィーアーク

創造主は 我に何を望む!

『フォースIII』でも謎の行動を見せるヒュードルのガルム。彼の真意は!?

シナリオ1

「王都の巨神」

共和の理念を貴ぶ若き剣士シンビオス。彼は父の志を継ぎ、邪悪な超人類の復活阻止と共和国再建を目指す。

fromシナリオ1

3人の内の誰かが志半ばに倒れたなら
残った者が志を継ぐ者を育てることをね

fromシナリオ2

進軍の準備を整えよ メディオン
準備ができしだい 表で待機せよ。

いいえ

シナリオ2

「狙われた神子」

母の身分が低いために、虐げられる帝国の第3王子メディオン。敵国の剣士シンビオスらに共感する彼に、皇帝は共和国侵攻を命じる。

シナリオ1 ～共和国の剣士・シンビオスの物語～

その年、飢饉と内乱で疲弊したアスピニア共和国は、独立以来の敵、デストニア帝国に侵攻された。睨み合う両国に和平を勧める中立国サラバンド。言を受けた共和国軍だったが、和平会談先で罠にはまり、帝国皇帝の誘拐犯にされてしまう。国王を守り追手をかわすシンビオス。母国将軍の裏切りと暗躍する邪教の徒。父亡き後、真実を知ったシンビオスは、仲間とともに決戦におもむくが――。

シナリオ2 ～帝国第3王子・メディオンの物語～

さらわれた皇帝。その行方を追った第3王子は途中で異変を察知。聖地で、危機に瀕していたエルベセムの神子とベセムの杖を救う。その後、帝国を襲撃した邪神の兵器の討伐に向かう神子と別れ、皇帝探索に戻ったメディオンは、帝位を狙う腹違いの兄と、利を望む中立国総督、そして邪教が事件の黒幕と知る。皇帝を助け出す第3王子軍。だが母思いの王子への父からの報酬は、歪んだ運命だった。

そして第3の物語「氷壁の邪神宮」!!

～傭兵ジュリアンの物語～

帝国首都に、邪悪な負の超人類の遺産、飛行兵器ワルキューレが現れた。ジュリアンは、神子や老騎士、軍師らとともに、負の力と戦うため、帝国首都へと向かう。――長城以北の危険な怪物から、帝国や共和国の人々を守っている万里の長城。その万里の長城のさらに北、万年雪に覆われた山脈には邪神の宮殿もあるという。だが、真実を知る者は、まだ誰もいない。

“ホーリィアーク”

“シナリオ1”

“シナリオ2”

多くの物語に登場し、その成長を見せてくれてきたジュリアン。いよいよ彼の「主人公」としての戦いが始まる。

～ジュリアンというキャラクター～

彼のような「屈折した主人公」を昔から描きたかった。勧善懲悪の正統派主人公は、ともすると無個性になりやすい。最も“魅せる必要”がある主人公が、ゲームの場合、プレイヤーキャラゆえに没個性になるわけです。彼を3番目の主役にしたのは、他のシナリオで『ジュリアンってこういう性格なのか』と、あらかじめ知ってもらいたかったから。「ホーリィアーク」から温めていた物語をやっと書くことができます。ユーザーの『「フォースIII」にあの少年がいる!』という声が、嬉しかったです。(プロデューサー・高橋宏之氏)

「3」ではどんな風景を旅するのだろう。メインイラストの扉は「シナリオ1」でも見られた万里の長城にある北への扉。キーワードは「邪神宮殿」ということだが――。

“シナリオ3”

父の仇を追う流浪の傭兵 ジュリアン

パルメキア大陸中央部の小国、エンリッチ出身の傭兵。彼の父も同国の傭兵だったが、ジュリアンがまだ幼い頃、父はエンリッチ辺境にあるガルム邸に向かい、負の超人類であるガルムに殺されてしまう。親を失ったジュリアンは父の傭兵仲間に引き取られ、「世界一の傭兵にしてみせる」と誓った養父の言葉どおり、優れた剣技を持つ青年に成長。養父から父の無惨な死の真実を聞いた彼はヒュードルの噂を便りに旅立ったのだった…。共和国、帝国といった枠にとらわれず、父の仇ヒュードルを追い求める青年。シンビオスやメディオンとは戦友でもある。

Town

これは帝国の首都なのだろうか。重厚、かつ堅固な城塞を擁する町。まるで、古い歴史と大陸一の軍事力を誇る、デストニア帝国そのものを象徴しているかのようだ。

シナリオ1・2のスタート地点は、帝国と共和国の和平会議開催直前ということもあり、いずれも貿易国家の海上都市、サラバンドだった。だが、シナリオ3でジュリアンが仲間とともに向かうのは、今まで明らかにされていなかった、デストニア帝国の首都だ。最初にデストニア主要部を旅すると思われる本シナリオで、彼らが出会うのは、近代的な都市。もちろん街はフルポリゴンで描かれており、これまで同様、自分で360度景色を回転させて探索ができる。町はどこまで進化したか。その風景の数コマを見てみよう。

これまでに見たことのない奇妙な建物。屋根にある煙突は上下に動く。何かの工場のようにも見えるが、入り口上の模様はいったい？

シナリオ3でも健在——“ナビゲーションシステム”

実際に散歩する感覚で探索できる、オール3Dの広大な町。そんな町で迷子にならないようシナリオ2から追加された「ナビゲーションシステム（教会や本陣などの重要施設の方角を示してくれる）」は、本シナリオでも、やはり健在。

教会

町に見る技術水準とお国柄

「フォースⅢ」の町は、さまざまなことを教えてくれる。水の透明度や種類の増えたオブジェなどはグラフィックの進化を教えてくれるし、町や村の様子や建物は物語での、その地方の特色を簡単に伝えてくれる。貧しい地域を中心に内陸を征くシナリオ1、水辺を移動する「2」。「3」では、どんな町や村がプレイヤーを出迎えてくれるのか？

シナリオ1・共和国

貧困にあえぐ共和国でも、とくに貧しいストリッヂの家屋は質素な木製。

シナリオ2・サラバンド

貿易国家サラバンドの家。家具や壁の絵、絨毯などに豊かさが見られる。

シナリオ3・帝国首都

歴史を感じさせる石畳と、堅牢な作りの丈高い建物は、帝国の町のもの。

Discussion

——開発メンバー座談会——

参加member

「シャイニングフォース」シリーズ
総合プロデューサー
高橋宏之氏

プロデューサーとしての仕事以外にも、歴代の「シャイニング」シリーズのシナリオを手がけていることで知られる。初代「フォースⅠ」では、戦闘バランスの調整なども行い、非常に難易度の高い面を仕掛けた（!?）という噂も。お気に入りキャラはジュリアンとか。

自ら動き出したキャラクターたち

——まずはシナリオ3の進行状況を。

高橋（秀）　全体でいえば、65％くらいかな。

高橋（宏）　でも「まだシナリオ半分です」じゃインタビューとして問題あるよね（笑）。もちろん、ある程度プロットは完成しているけど、締め切りギリギリまで手を入れてしまうからね、僕の場合。

田口　シナリオ2でもプログラムが完成する2週間前まで書き直していたじゃないですか（笑）。

——で、シナリオ3はどんな話に？

高橋（宏）　おもしろいですよ（笑）。ラストも大筋で決まってます。「フォースⅢ」は“キャラが生きてる”なんて言われたりもするんだけど、そのためには彼らがある程度、僕の予想外の勝手なことをしてくれないとダメなんです。「3」でも予定外のキャラが活躍して「あっ！ こいつ、僕の知らないところで、こんなことを！」なんてね（笑）。

——と言っても、高橋さんが書いているわけで……。開発スタッフの方があまりの意外性に戸惑うことも？

高橋（秀）　驚かされますね（笑）。

高橋（宏）　そうしたスタッフの反応も見ながら書くんです（笑）。3つのシナリオのどこから見ても整合性を取るのは大変ですが、プレイヤーの裏をかいた物語や分岐を用意するのは緻密な推理小説を執筆しているようで楽しいですね。

田口　楽しむのもけっこうですが、ほどほどにお願いしますね（笑）。現在、プログラマーはヒナ鳥のように口を開けてシナリオの続きを待っているんですから……。みんな手持ちぶさたなもので、すでに話ができているイベントばかり作り込んじゃって、ハリウッドの特撮映画みたいになってますよ。

——戦闘シーンのエフェクトも？

高橋（秀）　ええ。シナリオ2にも砲撃戦や牢獄戦などがありましたが、今回の仕掛けはさらに大がかりだし、「普通の戦闘マップはない」と言えるほど、凝ったシチュエーションばかりです。もっとも、難易度が上がるわけじゃないんです。僕としては「2」はストーリー重視の戦闘バランスにしたつもりで、「3」も同じイメージで作ってますから。「フォース」が初めての人でも、濃密な物語を楽しんでもらえると思いますよ。

田口　最後まで試行錯誤を繰り返した仕掛けもありましたね。土壇場でシナリオを変えたのは「2」の最終戦闘が原因だったし……。

高橋（宏）　僕も悩んだんですよ。でも「1」で全員のレベルを99まで上げた方もいたそうなんで、そこまでやり込んでくれるなら、いい意味で裏切りたくて（笑）。あれがあると「シナリオ3でも同じことが？」とか、疑いたくなりますよね。

——最終戦の「敵」を全員殺したら、「3」ではどうなるんでしょうか？

田口　最終戦闘の結果はもちろん、データはすべてセーブされてますよ。

——あの「敵」の死に際のセリフは？

高橋（宏）　全員分のセリフを見た人はマニアだね（笑）。「彼女」がい

ShiningForceⅢ Scenario2→3

大長編の最終シナリオ。その発表を記念して、開発メンバーの方々にご登場いただいた。本誌だけに教えてくれた秘密情報から制作秘話まで…存分にお楽しみください。

た場合のみ、ゼロの会話が聞けるんですが「3」でもそういう要素を盛り込まなきゃダメかな（笑）。
──シンクロニシティについては？
高橋（宏）　以前選んだ「はい」「いいえ」の選択が「3」で仲間が入るか否か、ということまで影響しちゃう、といった仕掛けがあります。みんな軽い気持ちで答えてただろうけど、そんなに甘くない（笑）。それと、バーランドの町の会話がガラッと変わったように、「3」でもシンクロによってメッセージが丸ごと変わる町は作りたい。もちろん「1」「2」のメンバーも登場しますよ。敵か味方かは、プレイヤーがさまざまな予測をできるように「2」の最終戦闘を設定したので、ご想像におまかせします。
──シンクロでは、エキュアルが仲間になるか否かも大きいですよね。
高橋（宏）　彼だけじゃないですよ。プロフォンドの話の分岐次第では、スタート後しばらく、全体の3分の1のメンバー構成が変わってしまう。
──エキュアル将軍の職業は？
高橋（宏）　既存のタイプじゃないね。
高橋（秀）　剣士系というか、武器系統は違う。たしか、武器の先端でZとかいう文字を書いてた気がする…。
高橋（宏）　書いてないって（笑）。
──職業といえば、「3」ではさらなる転職はあるのでしょうか？
高橋（秀）　しないと寂しいし……。
高橋（宏）　光の軍勢とか？　いいね。
──敵も新しいキャラクターが？
高橋（秀）　ガンガン作ってますよ。「フォースⅢ」の戦闘では、コンビを組んでいるもう1人がパラメータを作って、戦闘設定は僕がやっているんですけど、おかげで思いがけないことが起きて楽しいです。戦闘でもプレイヤーを驚かせたいなぁ。僕自身、今までの作品を超えたい、という欲求が強いんですよ。だから、敵味方とも新しい種族が登場するし、魔法や必殺技も増えています。とくに召喚魔法は迫力ありますよ。
──「2」で出たレインブラッドは？
高橋（秀）　出なきゃ嘘でしょ（笑）。彼らは飛び抜けて強いから、あのクラスの敵がゴロゴロいる、と思ってもらっちゃ困るけど。ちなみに「2」の彼らは倒せません。
──スピリテッドですが、ケンタウロスのフランツが婚約者なのは？
高橋（宏）　ああ、人間と馬ね（笑）。僕はどうしても人と馬を一緒にしたいみたいで。「フォースⅠ」からの伝統ですね（笑）。まあ、この世界では種族が違っても結婚できますから。
──馬といえば「2」ではドンホートに悩まされました（笑）。
高橋（秀）　今回はちゃんとした仲間です。でも、ああいったプレイヤーの予想もしない動きをするキャラって楽しいじゃないですか（笑）。
──それではペンは？「3」では彼らの子供が登場する、とか？
高橋（宏）　あれは子供なの？　なんかオッサンくさかったよね（笑）。
高橋（秀）　そもそも「1」の時は卵に「This is」って文字を書く予定だ

「今まで」を超える作品を目指して

参加member

「シャイニングフォース」シリーズ ディレクター
高橋秀五氏

ディレクターとして兄の宏之氏をサポートする。「シャイニング」シリーズでは、おもに戦闘バランスやキャラクター設定を手がけてきた。好きなキャラは、鳥人軍師ブレスビィとシナリオ3初登場のヤドカリ型モンスター。モンスターはとくに力作とのこと。

～教　会～

ここ、パルメキア大陸の東端ではエルベセムという神が広く信じられており、各国にその教会が建てられている。しかし同じ教会でも、20年前に帝国から独立したばかりの貧しい共和国や、さらに後、同じく帝国より独立した商人の国サラバンドでは、帝国のそれとは雰囲気が異なっている。どっしりした建物に豪華で煌びやかな内装。写真を見るかぎりでは内部で何かイベントも起こるようだが……。

イノベータの血を引く エルベセムの神子 グラシア

正の超人類の血を引く、エルベセム教の最高権威者。過酷な修練を積んでおり、強大な正の力を放つベセムの杖を制御できる唯一の人物だ。だが彼は、12歳ほどのまだ幼い少年。父の晩年に生まれ、物心つく前に母も不治の病で失って、親の温もりをほとんど知らない彼は、時折、両親を思いながら海を眺めて過ごすという。

窓から差し込む陽光も、本シナリオでは、さらに自然な光となって、眼を楽しませてくれる。

邪教との戦い

高度な文明をもつ超人類、正のイノベータと邪悪な負のヒュードル。ヒュードルは世界を恐怖で支配したが千年前に滅ぼされ、今は伝説の存在だ。……だが、邪神は実在した。強大なヒュードル・ブルザムの復活を狙うブルザム教。彼らは皇帝誘拐を支援し、共和国の分裂を促すなど、多くの戦いに関わってきた。果たして邪神は復活するのか？

それは気の毒なことをしましたな
しかし それだけで果たして・・・
ブルザムの仕業と断定できますかな？

from シナリオ2

これまでも、顔は出ていたゴリアテ。どこか慎重な彼との戦いはあるのか!?

風のゴリアテ

ブルザム教四司祭の1人。体力派だが風の魔法を得意とし、巨大な扇子で突風を起こす。今までのシナリオで、彼と戦うことはなかったが……。

Ivent

帝国兵とおぼしき兵士たちが立ちすくむ。道の彼方に続く、暗雲たれこめる空。その空の色すら染め替えながら、巨大で不吉な何かが、顔を覗かせ始める――！ジュリアン、グラシア、そして、本来は帝国第一王子マジェスティ付きの軍師である鳥人ブレスビィ。彼らの眼の前で、巨大な飛行兵器ワルキューレが出現しようとしている。シナリオ３でのこうしたイベントは、画面を切り替えてのムービーではなく、町探索時や戦闘前に挿入されるリアルタイムの連続したイベント。「特撮映画のような演出」が楽しめるのだ。

「ワルキューレ」

帝国の首都を襲った古代超人類ヒュードルの邪悪な遺産。シナリオ１の頃から、人々の言葉の端々では囁かれており、イラストにも描かれてきた、強大な力をもつ兵器だ。

大胆なカメラワークが、あたかも映画を見ているような気分にさせてくれる。エルベセムの「オールドテスタメント」が記す、途方もなく巨大なワルキューレの登場場面。

GWOOOO!!

Discussion

った。で、ペンギンの口が「a」の形……だったんだけど、デザイナーにシャレが通じなかったらしくてね。「またまた～（笑）」とか言って相手にしてくれなかったんですよ。

高橋（宏）　ペンコの名前も、実はセガのゲームの「ペンゴ」から取っているんです。僕らの心のオアシスみたいなキャラクターだよね。

――そうしたキャラクターたちは、何人ぐらいで描かれているのですか？

高橋（秀）　今回は２人の方にキャラクター原画をお願いしてます。山内真さんと梶山弘さんです。イラストレーターの方とキャラクターを創るのは楽しいですよ。「３」はカワイイ女のコも多いし（笑）。……あ、ちなみに「２」の６章に出てくるウノマは写真取り込みなんで原画はないです。詳細はまた今度（笑）。

高橋（宏）　キャラと言えば人名辞典。

高橋（秀）　もちろん、やりますよ。正直、軽い気持ちで作り始めたんですけど、これはすごく大変だった（笑）。ゲームの展開にあわせて辞典の内容も書き換わるわけだから、手間がかかって当然なんだけどね（笑）。

――物語の舞台についても、うかがいたいのですが、シナリオ１の資料にあった「浮遊する町」などは？

高橋（宏）　楽しみにしててください。

高橋（秀）　あのままの形では出てこないと思います。あれはV8エンジンが付いちゃってるから（笑）。V型８気筒はこの時代にはない（笑）。

――「１」が発表された時はハデなエフェクトに驚きましたが「３」からの新技術などはあるのでしょうか？

田口　今回はマップもかなりいい線いってるんじゃないかな。ポリゴンもシナリオが進むにつれて表示できる数が増えてますし、テクスチャーもどんどん貼れるようになってる。それに技術的な向上だけじゃなく、データを作ってる人間の腕も向上してるんですよ。新たな作り方を自分達で追求して、試行錯誤しながら今までできなかったことを可能にしている。若手が相当育ってますんで、ある程度任せて僕は最後に見るだけなんですけど、ヘタすると僕がやるよりスゴイ物ができちゃったりするんですよ。

――制作チーム自体が「フォース」のキャラ同様、成長してくんですね。

田口　そうですね。

高橋（宏）　プログラムの連中、今は相当楽しんで作っているよね。最初は「こいつら辞めちゃうかな」なんて思ったけど（笑）。

田口　最近はプログラム側から提案して新しいイベントを作ったりね。

高橋（秀）　「２」でもあったよね。アイロ村のブタのイベントとか。

田口　設定書にないことをよくやるのは困りものだけど（笑）。

高橋（宏）　設定書より、かならずよくなるからね（笑）。

――シナリオ３から「フォースIII」を遊ぼうという人もいるはずですが、クリアデータに関しては……。

田口　もちろん「３」だけでも遊べます。あと「１」から「３」への直接のデータ持ち越しですが、技術的には不可能ではないですけど……。

高橋（宏）　専用のデータを作る必要があるから、一応、「がんばります」という感じで（笑）。

田口　「３」のクリアデータがあると遊ぶことができるオマケは考えているんですけどね。例えば「過去に誰を助けて誰を仲間にした」などのフラグを自ら設定して、好きなユニット構成でゲームを始められたら楽しいだろうなぁ、と。

高橋（宏）　それじゃあ、シナリオ

This is a PEN!?

PENGO!!

参加member

「シャイニングフォース」
シリーズ
プログラミングディレクター
田口泰宏氏

各種システム開発やプログラムを統括する。6章に登場するパペッツは、捕らえたモンスターを仲間にすることができるため、作る側としてはシステムや会話、さらには戦闘シーンなど、かなり手間のかかったキャラクターで、それだけ思い入れも深い、とか。

設定書にないプログラム

3キャンペーンのオマケは？
高橋（秀） キャンペーンのオマケは「シャイニング・フォースⅢ ウノマの冒険」。本当かなぁ（笑）？
田口 とにかく、どんな形になるかはわかりませんが「フラグ選択モード」はつけます。
高橋（宏） この「話」はサタマガ読者のみなさんへの特別プレゼントということで。どうかお楽しみに(笑)。
──ところで「フォースⅢ」のファンの中には、今までの「シャイニング」シリーズのリメイクを望む声もあるのですが……。
高橋（宏） 以前、同じ話が企画としてもちあがったことがあるんですよ。でも、今ウチは完全にポリゴンでしょう？ グラフィック的な進化も初代「フォース」の頃とはくらべものにならないですからね。こちらとしても、ただの移植じゃなくて、新しいものを作りたいですから。現行のシステムの上に昔のシナリオを載せる、とかね。それを考えるとリメイクと一口に言っても簡単ではありませんね。
──では「フォースⅢ」と他の「シャイニング」シリーズとの関係は？
高橋（宏） 背景となる世界に、ある程度の重なりはあります。前のシリーズから遊んでくれているユーザーが「あれ？ ひょっとして……」と思える要素を入れたかったんです。もちろんすべてが完璧にシンクロしているわけではないんですけどね。基本的に「ホーリィアーク」以降は大人っぽい物語だから。「シャイニング」シリーズの範疇ではあるけど、また別の新世界と思っていただいたほうがいいですね。
──「ホーリィアーク」が残した謎については今回解けると考えても？
高橋（宏） 一部は解けます。ヒュードルとイノベータの関係とか。でも、すべて解決するわけじゃないですよ。例えば、亡国の王女で傭兵のリサの話とかね。ガルムにさらわれたリサが戻ってきた時、実はガルムの子をお腹に宿してるって設定なんです。でも今回の話には入ってないんですよね。ただ、ガルムがなぜ今回の物語に関わってきたかはわかります。
──ヒュードルとジュリアンというと、「2」の6章に登場する、邪教側の少女も重要人物だという噂ですが。
高橋（宏） もともと「シャイニング」シリーズには硬派な話を求める声が強いんです。だから「フォースⅢ」では硬派な内容を目指したんですが、「2」を作ってる最中に、今度はロマンスとか、キャラクターゲーム的な性格があってもいいって声が聞こえてきて（笑）。そういうニーズを考えたという点で、彼女は重要なキャラクターの1人ではあります。
──では最後に、全国の冒険家たちへのメッセージを。
高橋（宏） やっと終わります（笑）。というか、長いことお付き合いいただきましてありがとうございます。シナリオが進むほど、期待の声も大きくなっているようですので、その支持を裏切らないようがんばってます。物語の完結する姿を、ぜひ見てくださいね。
田口 最後の死闘、がんばります(笑)。
高橋（秀）「3」から始める、とか、たくさんの人に自由に遊んでほしいですね。こちらも、期待に見合うだけの努力はしてますので。

Comming Soon,This Summer!!

Scenario3
シンクロニシティ

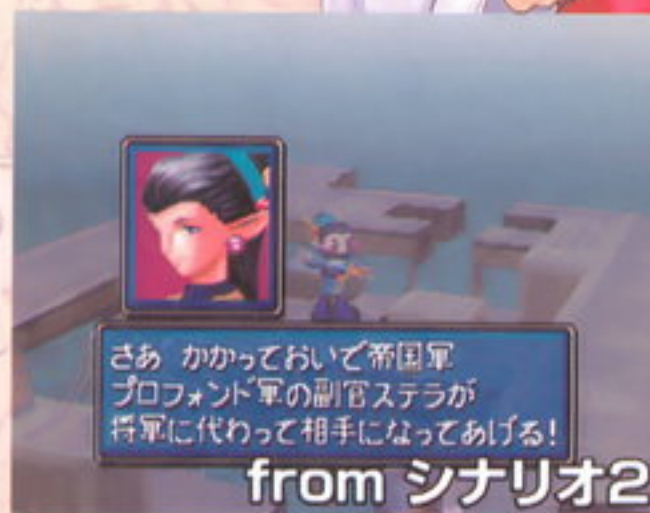
自分の行動や選択が、後の物語に影響するシンクロニシティ。シナリオ1・2から本作への大きなシンクロの1つは、共和国の女剣士ステラの処遇だ。また、それ以外にも、これまで何気なく答えてきた「はい・いいえ」の質問（その内どちらか一方しか選べない問い）の答えが、意外な影響となって物語に響いてくる。しかもその影響はセリフが変わる、といったことだけでは済まないようだ。

共和国の現状に絶望した真面目なエキュアル。帝国にも裏切られた彼は──？

プロフォンド

エキュアル

さあ かかっておいで帝国軍
プロフォンド軍の副官ステラが
将軍に代わって相手になってあげる！

from シナリオ2

シナリオ2で最もはっきりしている、シナリオ3へのシンクロ部分。

シナリオ2の第2章、アナフェクト村荷置き場でステラを助けているか・いないかは、シナリオ3に大きな影響をあたえる部分。彼女の生死次第で、シナリオ3スタート時に共和国将軍エキュアルが仲間になるか否かが決まってしまうのだ。ステラの恋人であるプロフォンド将軍の、シナリオ2の主人公メディオンに対する態度の違いも、後々シナリオ3に影響をあたえてくるのは間違いないだろう。

Battle

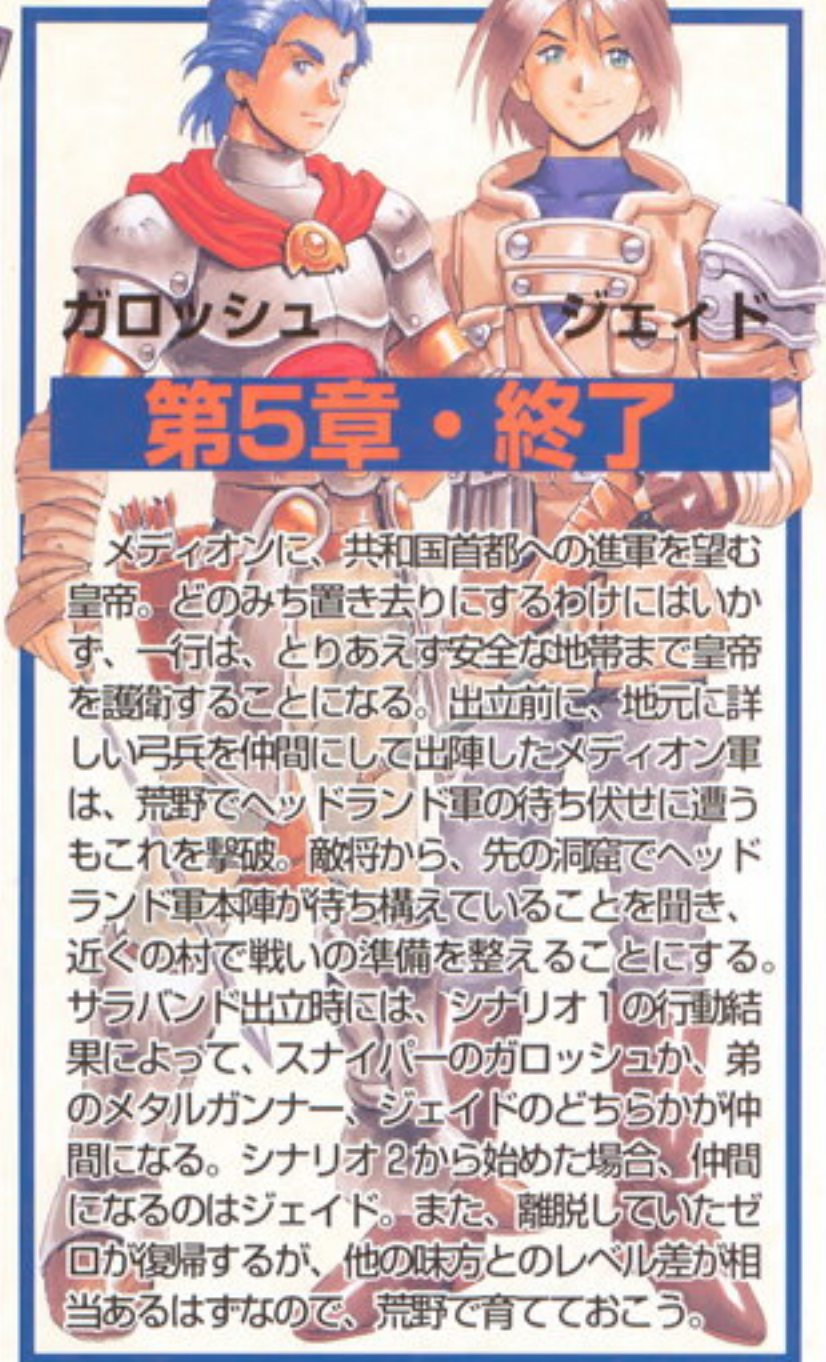
グラフィックの向上は無論のこと、シナリオ2の時と同様、新たな敵やモンスターの登場も待たれる「戦闘」。シミュレーションRPGの楽しみの一つとも言えるこのバトルは、「臨場感」をテーマとし、戦闘ユニットにあわせて大きなパースがつけられている。今回は、言い伝え通り、緑の稲妻ですべてを切り裂く古代兵器、ジュリアンたちが戦うことになる(?!)ワルキューレとの戦いをご紹介しよう。

道を探求する老騎士 ドンホート

「2」ではＮＰＣだったドンホートも、「3」ではジュリアンの片腕として登場、プレイヤーが操れるようになる。

元、共和国バーランド領の騎士。20年前の独立戦争では鬼神の如き戦いで帝国軍に恐れられた。共和の理想と現実とのギャップに苦しみ、自分の進むべき道を見失っていたが、グラシアの遠征を知り、こんな自分でも何かできるのでは、と参戦する。

SF Ⅲ ワンポイント

アイロ村の武器屋と道具屋は、つねにどちらかの店にしか店員がいない。だが、店内の看板のとおりに呼び鈴の前に立ち、そこを調べれば店の奥から店員が現れる。この場合、もう一方の店の店員はいなくなり、その店の呼び鈴を押すまで出てこない。この謎を解くには、店の建物の裏口から中に入り、本棚の本を読む。そうすれば、なぜつねに1人しか店員がいないのか、その理由を知ることができる。

ガロッシュ　ジェイド

第5章・終了

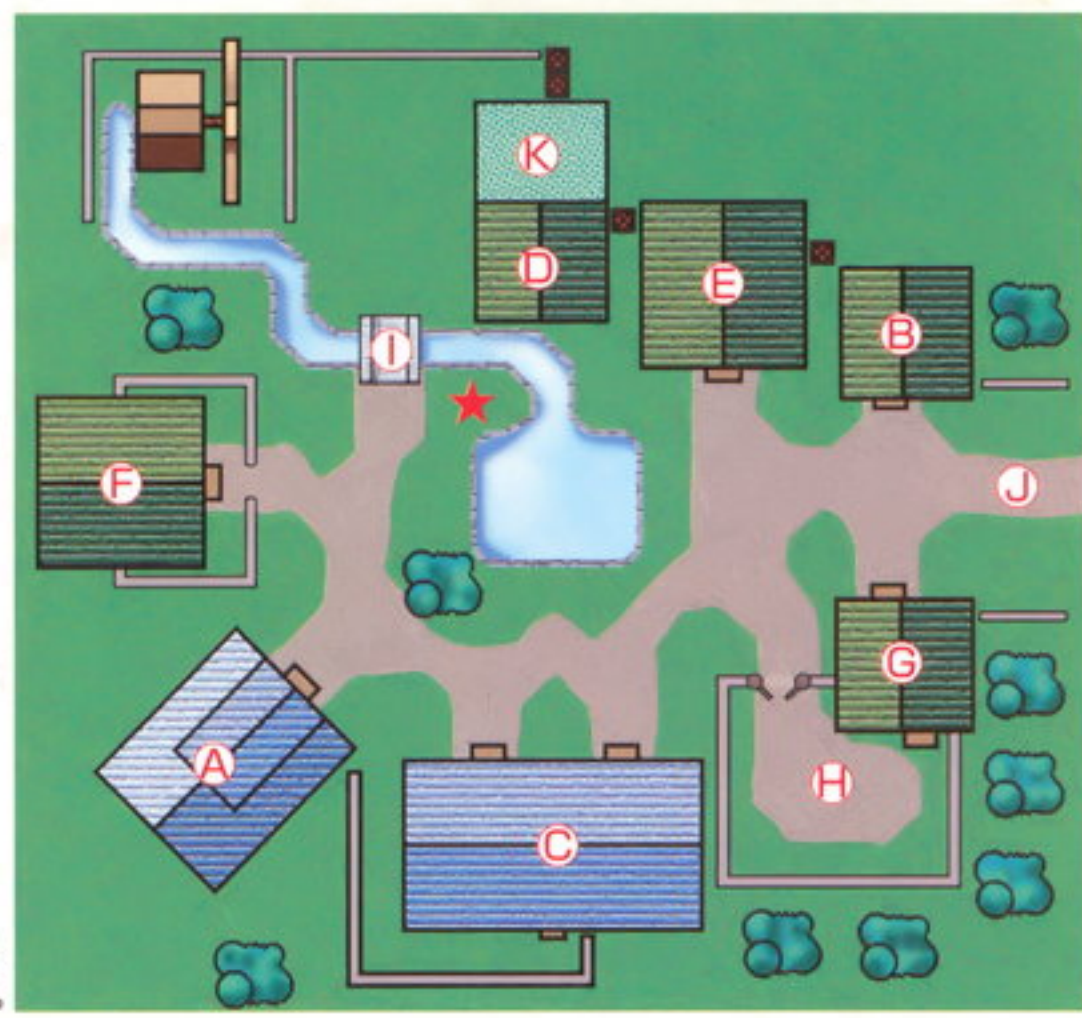
メディオンに、共和国首都への進軍を望む皇帝。どのみち置き去りにするわけにはいかず、一行は、とりあえず安全な地帯まで皇帝を護衛することになる。出立前に、地元に詳しい弓兵を仲間にして出陣したメディオン軍は、荒野でヘッドランド軍の待ち伏せに遭うもこれを撃破。敵将から、先の洞窟でヘッドランド軍本陣が待ち構えていることを聞き、近くの村で戦いの準備を整えることにする。サラバンド出立時には、シナリオ1の行動結果によって、スナイパーのガロッシュか、弟のメタルガンナー、ジェイドのどちらかが仲間になる。シナリオ2から始めた場合、仲間になるのはジェイド。また、離脱していたゼロが復帰するが、他の味方とのレベル差が相当あるはずなので、荒野で育てておこう。

●味方になるユニット!?

ペンコ
［ペンギン
サンバ
ペンギン］

加入時Lv1の例：HP8/MP0、攻8、防6、早6、運6、移5。耐性：炎・氷・雷が各0、風-10、光+20、闇-2。所持品：なし。初期装備：ペンコくちばし。支援効果：回避、運。前作に出たペンと同じく、マスコット的なキャラクター。仲間にするのには特定の条件が必要だ。加入時のパラメータが大変低いので、そのまま実戦に出すのは無謀。育てたい場合は、メディオンに注意を引きつけさせた敵や、スリープの魔法で眠らせた敵の止めをさす役にする。力のワインなどの能力アップアイテムを使うなら、ぜひ彼女（！）に。ペンとは異なり転職後はサンバペンギン。鍛冶屋でミスリル銀製アイテムが作れる、という話も？

■武器屋商品リスト（道具商品はサラバンドと同じ）

商品名	価格	相性タイプ	攻撃	効　用
ハンターナイフ	1,000	剣	12	射程1～2
バスタードソード	3,800	剣	14	
マスターレイピア	5,000	剣・破魔	19	▲(初売武器)、早＋4、会心率UP
クロムブレード	9,000	剣	22	▲
上忍の太刀	6,000	剣	21	▲
ヘビーランス	4,200	槍	16	
バトルスピア	5,800	槍	18	▲、射程1～2
ナイトハルバード	12,000	槍	23	▲
バトルアックス	2,800	オノ	15	
バトルトマホーク	4,500	オノ	16	▲、射程1～2
バトルメイス	8,400	オノ	22	▲
スチールクロウ	1,800	―	10	反撃率UP
ソーングラブ	2,800	―	13	▲、会心・反撃率UP
ハードナックル	5,200	―	14	▲、会心率UP
王者の矢	12,400	弓	23	▲、射程2～3
ヘビークォレル	8,000	弓	20	射程2～3、会心率UP
バスターショット	11,000	弓	22	▲、射程2～3
巴重ね	4,000	弓	13	射程1～2
バトルウイング	10,000	剣	18	▲、防御＋4、反撃率UP
パワーアンカー	9,000	オノ	21	射程1～2
アンガーワンド	3,200	破魔	17	▲掘出し物、ブレイズの魔法習得

「ジュエリークラブ」

装備すると、攻撃力+17、素早さ+5、会心・反撃率アップ。必殺技：宝珠掌（効果：魅了）が使える。ミスリル製の武器を作っていなければ、ヘラに装備させたい。ブタの放牧場のある民家の木箱の中にある。

「ミスリル銀」

村長の家のタル。鍛冶屋で誰の装備を作るか決めると、ユニットがそのとき装備していた物と同種の特殊な武器が作れる。

哀しき兄弟の故郷　アイロ村

Ⓐ教会
Ⓑ本陣
Ⓒ道具屋・武器屋
Ⓓガロッシュの家/タンス:金貨×900
Ⓔ皇帝のいる酒場
Ⓕ村長の家　/タル：ミスリル銀
Ⓖ若夫婦の家/木箱：ジュエリーグラブ
Ⓗブタの放牧場
Ⓘ橋
Ⓙ村出入り口
Ⓚアヒル小屋
★花を欲しがっている少女のいる場所。

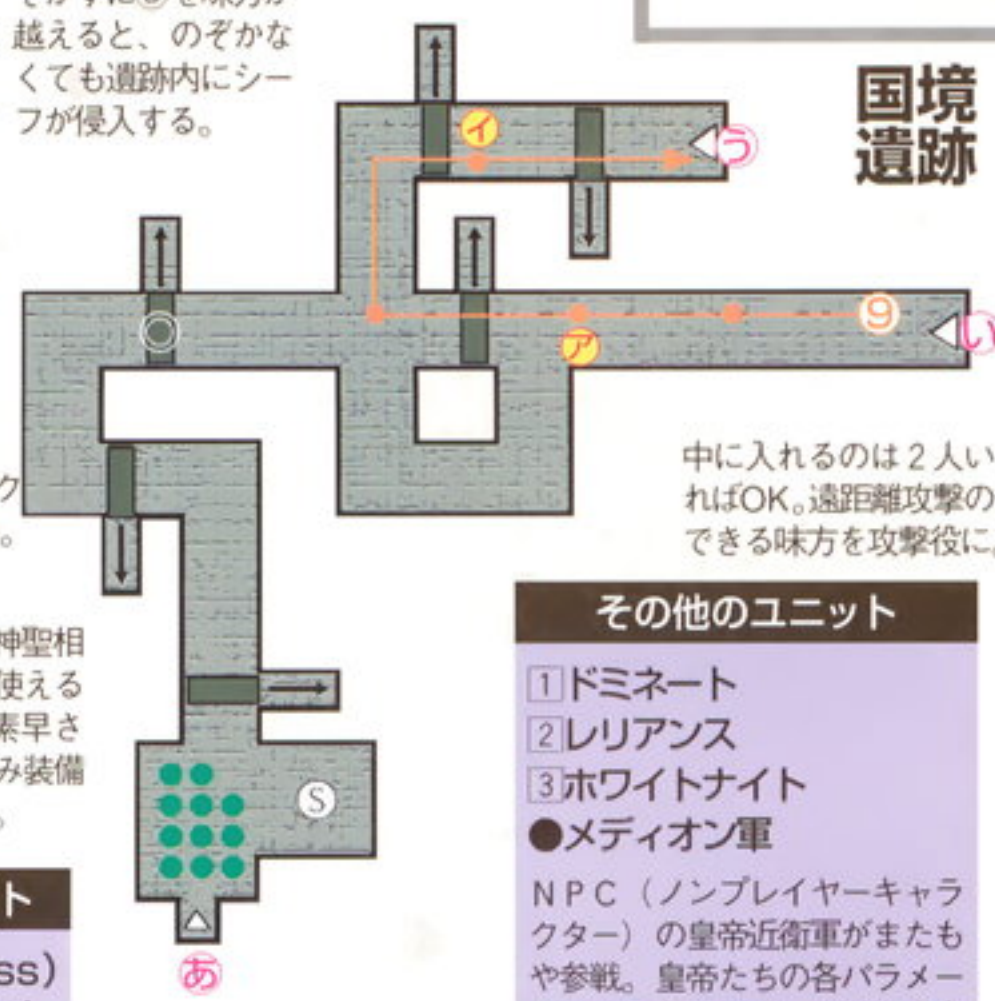
イベント発生条件など

ガロッシュ・ジェイド兄弟の故郷の村。彼らの実家では哀しい話を聞くことができる。なお、★印の場所にいる少女は花をほしがっている。サラバンドの花屋から切り花を入手していたら、その少女に向かって「使う」。すると彼女は、次の戦闘に出る「国境遺跡の地図」をくれるので、バトル24に参加するユニットに持たせよう。皇帝たちは酒場にいる。また余談だが、放牧場のブタを調べると、3匹とも（村内の屋外にいる限り）後をついてくる。なお、村の出入り口から外にでると、自動的に村近くの洞窟に入り、次の戦闘に突入する。ある条件を満たしていると、この村以降、ペンギン（!?）のペンコが仲間になる可能性がある。ペンコのパラメータは上のとおりだ。

BATTLE 24 スワンプランドへの洞窟

条件 共和国領主ダッカとサイオスを倒せ

注意したい敵はハイプリーストとサイオス。弓兵が多いのでゼロは単独飛行させないこと。敵は、［入口側］自軍全員がⒶを越えるか皇帝がⒷを越えると⑧⑪が各1体。［出口側］味方側の誰かがⒸを越えると⑩⑪各1体が現れる。2体のボスを倒すと、2番目に倒したほうのボスが逃亡。戦闘終了イベントに（ボスの倒し方はワンポイント参照）。遺跡内の扉はスイッチの上に味方を待機させれば、その間開いている。扉開放後は、はづきなど早くて移動力のある味方を中へ。後は味方が◎を超え、シーフが2つめの宝を盗った時点でスイッチから味方を降ろせばOK。扉が閉じて盗賊が止まったら扉越しに遠距離攻撃。なお、遺跡をのぞかずにⒹを味方が越えると、のぞかなくても遺跡内にシーフが侵入する。

国境遺跡

中に入れるのは2人いればOK。遠距離攻撃のできる味方を攻撃役に。

宝箱㋐「女神の涙」

魔法を使えるユニットに使うと、そのキャラクターのMPを約20回復。国境遺跡の宝箱の中。

宝箱㋑「ゴッドレイピア」

攻撃力＋27。耐性：闇・光が各＋20。剣・神聖相性の武器。装備すると召喚魔法のタナトスが使えるようになる。レイピアの系統ではあるが、素早さや会心率などの能力値は上昇しない。勇者のみ装備可能なので、メディオンにぜひ装備させたい。

上がれない段差　水路　＋2.5　＋2　＋1　＋0.5　±0

Point地点

Ⓐ入口敵出現（自軍）
Ⓑ入口敵出現（皇帝）
Ⓒ出口敵出現（全軍）
Ⓓシーフ出現ライン
㋐遺跡入口
㋑遺跡盗賊側入り口
㋒遺跡盗賊側出口
→　扉の動き

出現敵ユニット

①サイオス(Boss)
②ダッカ (Boss)
③アスピニア兵×2
④ギガントアーマー×3
⑤ハイプリースト×2
⑥ヒルジャイアント
⑦ブラスローダー×7

途中出現敵ユニット

⑧アスピニア兵
⑨シーフ
⑩ハイプリースト
⑪ヒルジャイアント×2

その他のユニット

1ドミネート
2レリアンス
3ホワイトナイト
●メディオン軍

NPC（ノンプレイヤーキャラクター）の皇帝近衛軍がまたもや参戦。皇帝たちの各パラメータは前回と同じで、やはり皇帝が倒されてしまうと、戦闘に敗北。アイロ村に戻されてしまう。今回のボス、ダッカとサイオスは皇帝を個人的に恨んでいるためか、ドミネートを優先的に狙ってくる。どちらも特殊武器で攻撃してくるので注意が必要。

■鍛冶屋加工品リスト（一部） シナリオ2で作成可能な加工品を一部紹介。次の鍛冶屋で利用しよう。

材	武器名	攻撃力	武器相性	加工費	備　考
ミスリル銀	カウンターソード	23	剣	10,000	反撃率UP、店売値12,000
	ソードオブシヴァ	25	剣	10,000	耐性：雷+30、必：サンダーショック（最：22、属性：雷、効：麻痺）、店売値16,000
	レヴァテイン	25	剣	10,000	耐性：炎+30、必：ヒートウェーブ（最：24、属性：炎）、店売値18,000
	ラストブレード	25	剣	9,000	必：メルトアーマー（最：22、効：スロウ）、店売値12,000
	ルーンブレード	25	剣・破魔	9,000	必：ライトクロス（最：23、属性：光）、店売値14,000
	フォトンブレード	27	剣	9,000	必：ライトスフィア（最：24、属性：光、効：麻痺）、店売値19,000
	ゲイルランス	24	槍	12,000	早：+5、使：サポートLv2、店売値16,000
	ホーリィランス	26	槍・神聖	12,000	毎ターンHP回復、店売値19,000
	ドラグーンランス	27	槍・魔獣	12,000	必：ドラゴンブレス（最：22、属性：炎）、店売値24,000
	シルバースピア	19	槍・神聖	9,000	射程1～2、会心率UP、店売値9,000
	カウンタースピア	18	槍	9,000	射程1～2、反撃率UP、店売値12,000
	ランスロットスピア	19	槍	9,000	射程1～2、耐性：光+25、必：ライトゲイザー（最：20、属性：氷、効：凍結）、店売値16,000
	ヒートアックス	22	斧	8,000	耐性：炎+10、使：ブレイスLv2、店売値12,000
	ギガントアックス	24	斧	8,000	防+2、必：ラグナロック（最：34）、店売値14,000
	ラゴンアックス	26	斧・魔獣	8,000	耐性：炎・氷が各+20、会心率UP、毎ターンHP回復、店売値15,000
	ルーントマホーク	17	斧・破魔	6,000	射程1～2、会心率UP、毎ターンHP回復、店売値7,000
	キラートマホーク	17	斧	6,000	射程1～2、必：急所への一撃（最：20、効：即死）、店売値8,800
	スカイトマホーク	16	斧・弓	6,000	射程1～3、店売値9,800
	ミスリルクロウ	17	神聖	6,000	会心率・反撃率UP、店売値8,800
	タイガークロウ	18	魔獣	6,000	会心率・反撃率UP、必：ストームファング（最：27、属性：風、効：スロウ）、店売値10,000
	ベルセルククロウ	19	―	6,000	反撃率UP、使：味方を狂乱、店売値12,000
	スパイクグラブ	18	―	5,000	会心率・反撃率UP、店売値6,000
	マッスルグラブ	18	―	5,000	防+5、会心率・反撃率UP、使：アタックＬｖ1、必：鳳凰空舞脚（最：29、属性：炎）、店売値7,500
	スパークグラブ	17	破魔	5,000	耐性：雷+40、会心率・反撃率UP、使：スパークＬｖ2、店売値9,000
	メイズロッド	18	魔獣	13,000	魔：コンフューズ、必：ナインゲート（最：20、属性：光、効：眩惑）、店売値9,000
	ミルキーロッド	17	魔獣	13,000	魔：スリープ、必：メタドリーム（最：18、属性：闇、効：眠り）、店売値13,000
	アルケミーロッド	17	魔獣	13,000	早+4、毎ターンHP回復、魔：ソウルスチル、必：チェンジゴールド（最：22、効：凍結・即死）、店売値19,000
	フールワンド	18	破魔	14,000	魔：スロウ、必：フェタモルガーナ（最：20、効：混乱）、店売値11,000
	チャームワンド	17	破魔	14,000	必：リャナン・シー（最：6、効：魅了）、店売値15,000
	ウィッチワンド	19	破魔	14,000	運+2、魔：アタック、店売値16,000
	月光の矢	23	弓・神聖	13,000	射程2～3、使：味方を狂乱状態にする、毎ターンHP回復、必：ルナティック（最：23、効：混乱）、店売値17,000
	竜骨の矢	24	弓・魔獣	13,000	射程2～3、防+5、必：ドラグスナイプ（最：20、属性：炎、効：麻痺）、店売値21,000
	破魔の矢	25	弓・破魔	13,000	射程2～3、防+7、必：スペルウイルス（最：24、効：沈黙）、店売値24,000
	マグナムシェル	24	弓・魔獣	15,000	射程2～3、会心率ＵＰ、店売値15,000
	ストームショット	23	弓	15,000	射程2～3、早+3、必：デザートストーム（最：18、属性：風、効：混乱）、店売値18,000
	メテオショット	25	弓・魔獣	15,000	射程2～3、必：プラネットダンス（最：22）、店売値24,000
ダークマター	ダークサイドソード	31	剣	12,000	耐性：闇+20、呪い、必：ソウルイーター（最：18、属性：闇、効：HP吸収）、店売値24,000
	村正	32	剣	12,000	呪い、必：黄泉路送り（最：24、効：即死）、店売値23,000
	イビルハルバード	29	槍	14,000	呪い、必：デスゲート（最：27、効：即死）、店売値24,000
	イビルアックス	30	斧	10,000	耐性：闇+20、呪い、必：デスホイール（最：24、属性：闇）、店売値17,000
	ジギタリスクロウ	24	―	8,000	反撃率UP、呪い、必：ベノムファング（最：29、効：猛毒・即死）、店売値13,000
	デーモンロッド	23	魔獣	16,000	呪い、必：デーモンブレス（最：24、属性：闇）、店売値24,000
	カンタレラの矢	23	弓	15,000	射程2～3、呪い、必：ポイズンアロー（最：20、属性：闇、効：猛毒）、店売値26,000
ミスリルのかけら	パワーリング	5	―	1,500	防+5、店売値3,000
	プロテクトリング	0	―	1,500	防+5、使：ヒールLv2、店売値3,000
	マジックリング	0	―	1,500	耐性：炎・氷・雷・風が各+5、使：MP回復、店売値3,000
	ゲイルリング	0	―	1,500	早+5、防+5、店売値3,000
	アタックリング	5	―	1,500	使：アタックLv1、店売値5,000
	マスターリング	0	―	1,500	会心率・反撃率ＵＰ、店売値5,000
	アルテミスピアス	0	―	1,500	運+2、防+5、反撃率ＵＰ、店売値5,000
	マルスチェイン	5	―	1,500	運+2、会心率UP、店売値5,000

表の見方　略称：防御力→防、素早さ→早、アイテム使用時の効果→使、装備時に習得する魔法→魔、武器固有必殺技→必、必殺技の最大ダメージ→最。店売値＝店頭に並んだ場合の販売価格。呪い＝確率により、行動するごとにダメージを受けるか行動不能になるが、カオスリングを装備すれば呪いは発動しない。また、呪いの装備は、教会で大金を払えば解除できる。なお「射程1」は省略。武器屋の表も同じだが、各武器の攻撃力は、装備するユニットの武器熟練度が0の場合の値だ。

BATTLE24敵ユニットデータ

サイオス

HP95、MP０、攻58、防38、早15、運８、移６。武器：ソードオブシヴァ。所持品：金貨×1100、ソードオブシヴァ。特殊攻撃：サンダーショック（属性：雷、麻痺）。サイオスの近くにいる２体のブラスローダーを片づけ、途中出現する増援を倒してからサイオスをたたこう。武器の威力が高いので、メディオンを囮にしている間に狙うか、味方で一斉に攻撃するのがいい。必殺技に注意。

ダッカ

HP80、MP０、攻56、防40、早10、運８、移６。武器：リベンジメイス。所持品：金貨×1000、リベンジメイス。特殊攻撃：パワークラッシュ（スロウ）。さほど恐くないので、HPの少ない味方を近づけなければ大丈夫。サイオスから倒すなら、味方でダッカの周囲を囲み、彼が皇帝軍に殺されないようにしよう。後はサイオスを倒すまで、囮やスリープを使うなどして、足止めすればいい。

アスピニア兵

HP50、MP０、攻46、防35、早18、運２、移６。武器：ヘビーハルバード。所持：金貨×650、薬草。槍兵なので、剣装備のユニットは要注意。だが、転職後レベルが８～９あれば、たいして恐い敵ではないはず。弱い味方の経験値稼ぎ用にする。

ギガントアーマー

HP58、MP０、攻50、防38、早12、運３、移４。武器：ヘビーメイス。所持：金貨×700、いやしのしずく。特殊攻撃：スタンボム（麻痺）、痛恨の一撃（相手の残りHPを１に）。メディオンを向かわせればOK。魔法も有効なので槍兵以外で攻めよう。

シーフ

HP62、MP０、攻58、防42、早50、運３、移６。武器：グレートソード。所持：金貨×1500、盗んだ宝。一度に倒してしまうと２つめの宝箱にあるゴッドレイピアが手に入らない。遺跡に入れた味方が強い場合は武器や魔法を調節しつつ戦おう。

ハイプリースト

HP46、MP21、攻38、防27、早18、運５、移５。武器：パワーアンク。所持：金貨×700、妖精の粉。魔法：ヘルブラストLv４、オーラLv１。強力な魔法を食らわないよう、ハイプリーストよりも素早い味方で、ほかの敵より先に潰しておきたい。

ヒルジャイアント

HP70、MP０、攻56、防36、早13、運２、移５。武器：バトルメイス。所持：金貨×480、薬草。特殊攻撃：スタンボム（麻痺）、痛恨の一撃（相手の残りHPを１にする）。HPの高さと必殺技はやっかいだが剣系ユニットに弱いのでメディオンなどで。

ブラスローダー

HP50、MP０、攻48、防37、早15、運２、移４。武器：グレートシェル。所持：金貨×500、毒消し草。今回もっとも数の多い敵。見落としがちなので、移動後ブラスローダーにやられた、ということがないように、位置はつねに把握しておこう。

SFⅢワンポイント

バトル24では、1人のボスを倒してアイテムを入手し、もう1人を倒す前にリターン、という方法を繰り返せば、高価なアイテムが何度も手に入る。資金がほしい場合は、倒しやすいダッカを相手にリベンジメイス（買い取り価格：11,250）を入手し、売りまくろう。サイオスのソードオブシヴァ（買い取り価格：12,000）がほしいなら、皇帝軍がダッカを殺さないよう注意。剣はゼロに装備してあげるといいだろう。

TVシリーズから劇場版までの

機動戦艦ナデシコ™

NERGAL ND-001 NADESICO

The blank of 3years

FIVE LOVE

アキトとユリカは、あのあとどうなったの？

昨年春、セガサターンで発売された「機動戦艦ナデシコ」が、ふたたびゲームとして登場する。今作はサウンドノベルとなり、オリジナルシナリオが展開する。麻宮騎亜氏による新キャラクターも登場し、劇場版とは違ったアフターストーリーが楽しめるようだ。

ＴＶシリーズは結局大きな問題が解決せずに終了したが、劇場版はそれから３年後と時間がとんでしまう。ゲームでは、その３年間を補完することになる。

ゲームの主人公は、最終回でナデシコがボソンジャンプした際に突然艦内に現れた記憶喪失の人物。プレイヤーは、その人物となりナデシコのクルーたちと会話し、自分の正体や火星遺跡の謎などに迫ることになるようだ。

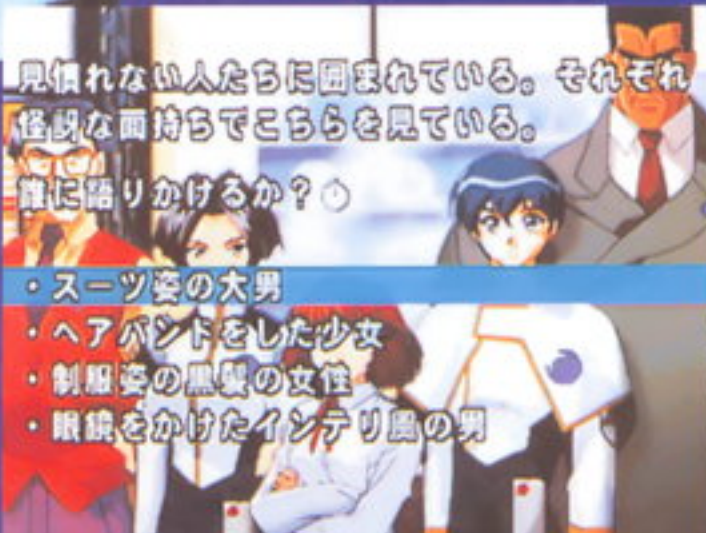
マルチシナリオのサウンドノベル

ストーリーを中心にナデシコの世界観を楽しむ内容なので、ジャンルは「アニメサウンドノベル」となっている。アニメーションでノベルというのは矛盾しているようだが、ようするにアニメのセル画みたいな静止画をバックに文字が表示されるということだ。

しかしテキストには、すべてＴＶシリーズの声優による声が入る。もちろん作画はＴＶ版と同じジーベック。脚本の會川昇氏らも制作に加わっているので、ファンが納得するクオリティが期待できる。

静止画
＋
テキスト
＋
フルボイス

小説のようにストーリーが進みながら、選択肢によって分岐していく。テキストにはすべて音声が付くので、声優ファンの人はお楽しみに。

画像もふんだんに盛り込まれる予定。キャラクターデザインなどは、ＴＶシリーズのままのようだ。

今作は、前作のゲームには登場しなかった白鳥ユキナら木連側の人物も登場。物語に絡んでくる。

空白の3年間を自分で作る？

●セガ●9月発売予定
●6,800円●1人プレイ用
●アニメサウンドノベル
●CD-ROM2枚組●全年齢推奨

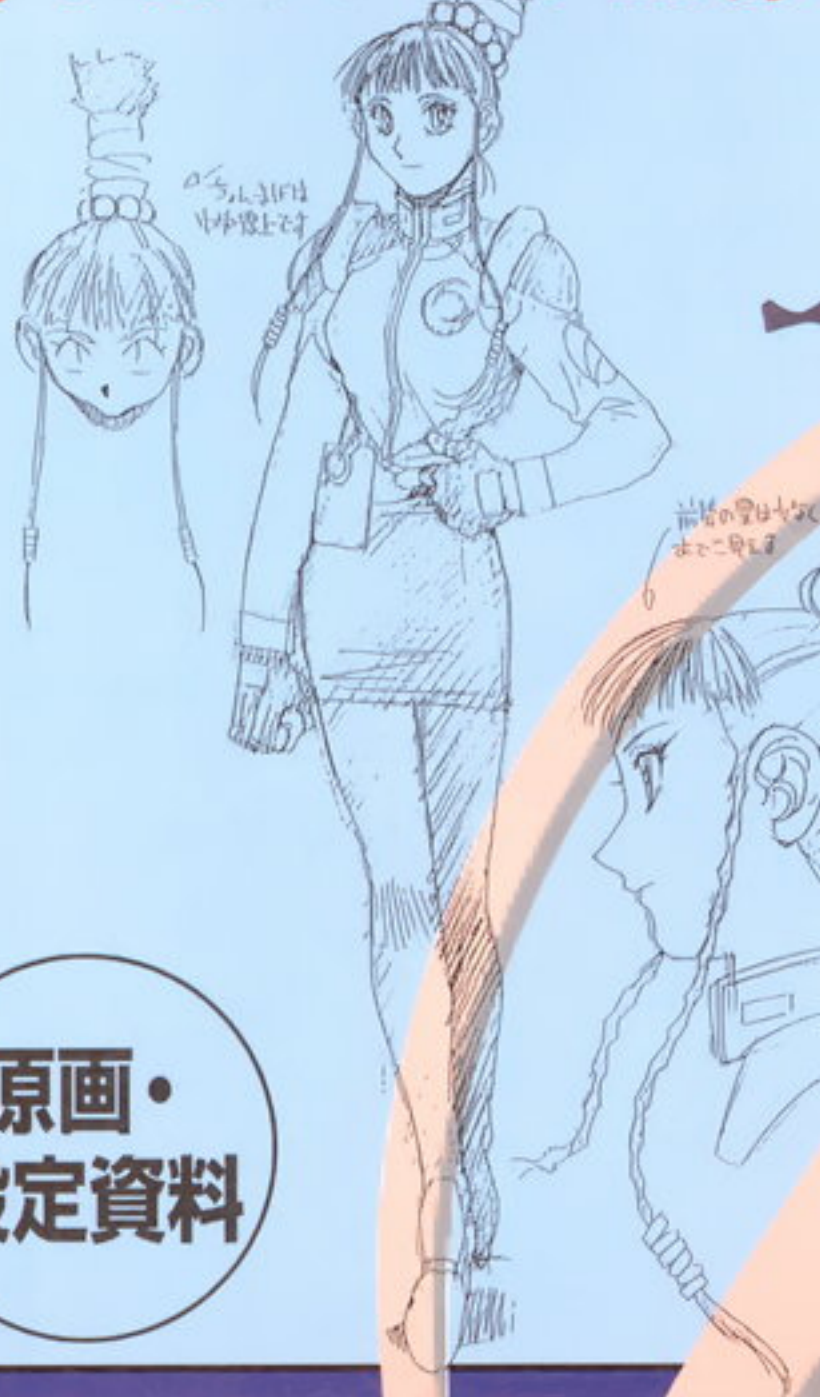
ＴＶシリーズ放映終了から１年４ヵ月、ＳＳ版ゲーム発売から１年２ヵ月が経過した今、新たに「ナデシコ」の新作ゲームが発表された！　第２弾の内容とは？

麻宮騎亜氏原案の新キャラクターが登場！

ラビオ・パトレッタ

（CV:水谷優子）

月面基地のパイロット養成所の生徒。リョーコの教え子。パイロットとしての技術は超一流で、リョーコに匹敵するものがある。性格は、個性的なナデシコクルーのなかにあって、「普通の女の子」という設定らしい。

彼女がどういう形でストーリーに関係してくるのかは不明だが、物語の重要な位置を占めそうだ。

原画・設定資料

劇場版のキャラクターデザインと違い麻宮氏独特のタッチが強いので、ファンにはたまらない？

TVシリーズのクルーも健在！

ミスマル・ユリカ

（CV:桑島法子）
ナデシコの艦長。天真爛漫な性格だが、戦略に関しては天才的才能を誇る。最終回で、ようやくアキトと愛を確かめ合った。劇場版では、アキトと運命をともにしたらしい？

ホシノ・ルリ

（CV:南 央美）
ナデシコのオペレーター。天才的な頭脳を買われて、ネルガルにスカウトされた。最終回後、ユリカとアキトに引き取られている。劇場版では、ナデシコBの艦長として活躍。

テンカワ・アキト

ＴＶシリーズの主人公。本職はコックなのだが、なぜかエステバリスのパイロットとして活躍した。劇場版ではユリカと結婚するが、帰らぬ人となっている（らしい）。
（CV:上田祐司）

メグミ・レイナード

元声優で看護婦。ナデシコでは、その声を生かして通信士として活躍した。結婚願望が強く、アキトに対して強引とも思えるアタックをするが、ユリカの前に敗退した。
（CV:高野直子）

ハルカ・ミナト

（CV:岡本麻弥）
ナデシコの操舵士。敵側であった木連の士官・白鳥九十九と恋におちるが、木連側の陰謀で死に別れる。劇場版では、九十九の妹ユキナを引き取り、高校の教師をしている。

イネス・フレサンジュ

（CV:松井菜桜子）
ネルガルの科学分析担当官で、火星でナデシコに救出された。説明おばさんの異名を持つが、その正体は第1話に登場したアイちゃん。劇場版では、行方不明になっている。

物語は、TVシリーズ最終回の直後から始まる！

ゲームのシナリオはTVシリーズの終了後、劇場版とは違うオリジナルストーリーだ。とはいえ、劇場版までの3年間のストーリーになるので、劇場版とのつながりもかなりありそうだ。

また、選択肢による分岐などもあるので、プレイするたびにかならず同じ結末になるとは限らない。

2198年、3月。私たちは飛んだ。火星から一番反対側の軌道上に……。

最終回ではわかりにくかった部分が、図解でよくわかる。TVシリーズの補完もできる？

TVシリーズ最終回を別の角度で見られる

ゲームのシナリオは、TVシリーズの最終回から始まる。アキトとユリカがキスをして、ナデシコがボソンジャンプ。ナデシコに演算ユニットを乗せて流すというあたりが、文章で語られるようだ。

しかしそこに、大きな問題がある。ラストでナデシコは、ブリッジブッロクを除いて放棄されている。はたしてナデシコは、完全な形で登場するのか？　物語の冒頭からしていきなり楽しみな展開だ。

ストーリーがテキストで展開

戦闘中だったリョーコ、イズミ、ヒカル、ジュン、アカツキらのエステバリスがナデシコに戻っていく姿が見える。
皆傷だらけだが、満足そうだ。

火星遺跡付近……
激しく輝くアキトのエステバリスが、ナデシコに向かって下降している。
それに反応しているのか、ナデシコも輝きはじめた。

どうやら、アキトとユリカがキスしちゃったときの客観的状況らしい。いろいろな内容が詰まった最終回のゴタゴタが、文章として語られることでわかりやすくなっている。

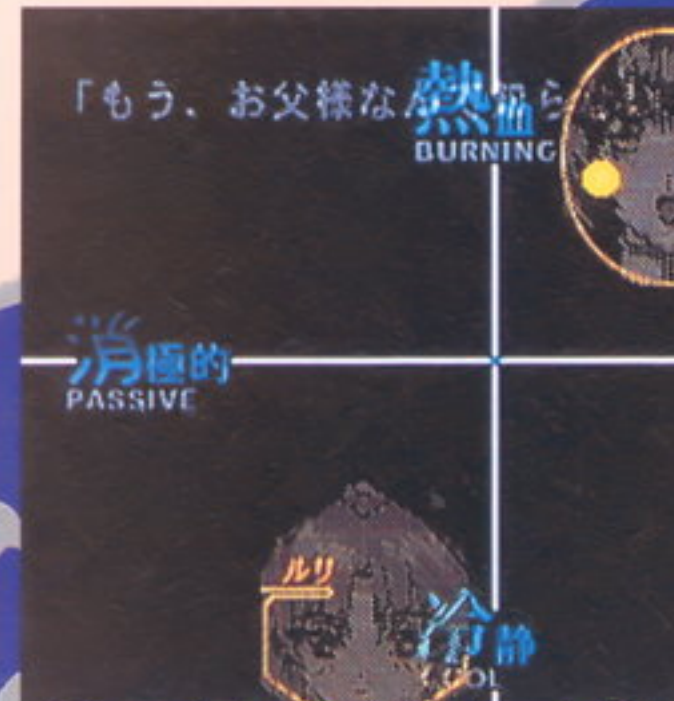
……呼、ですか？」

TVシリーズでは、キスした後は映像のみで、ほとんどエンディングとつながっていた。ゲームでは、ここからが始まりなのだ。

人格マトリックスシステムを採用!?

ゲームは選択分岐型のサウンドノベルだが、さらにゲーム性を深めるシステムが採用されている。人格マトリックスシステムがそれだ。システムを簡単に説明すると、選んだ選択肢によりプレイヤーの性格がどんどん変化していく。そして人格が変化した結果、女性との相性などが変わっていくようだ。じつは、ゲームのタイトルロゴにさりげなく「FIVE LOVE」とあるように、このゲームには、恋愛シミュレーション的な要素があるのだ。

選択肢によって、2軸ゲージによる人格表示が変化していく。

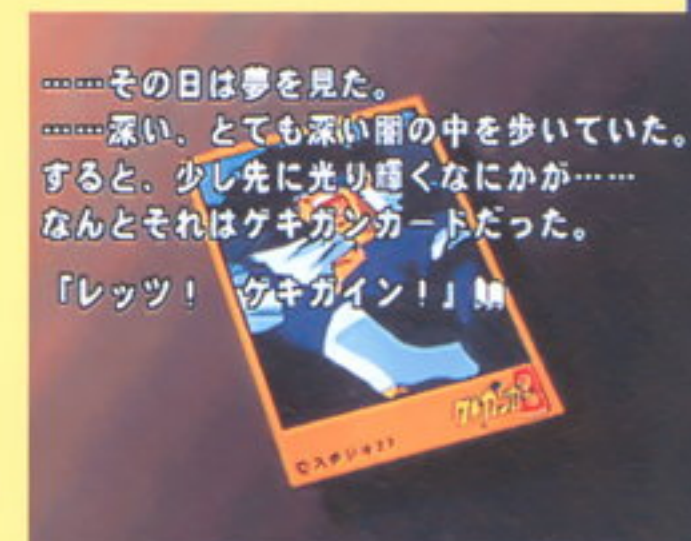
熱血 BURNING
消極的 PASSIVE
行動的 ACTIVE
冷静 COOL

選択肢それぞれに、変化する要素がある。お目当ての女の子をゲットするためには、自分の行動に注意したほうがいいということか？

「もう、お父様な……
熱血 BURNING
ユリカ
消極的 PASSIVE
行動的
エリナ
ルリ
冷静 COOL

女の子にもそれぞれ性格に傾向があるようだ。女の子の性格と主人公の人格によって、相性が決まると言うことらしい。

キャラクターの性格もなにやら関係が？

ゲキガンガー系のお楽しみアイテムも登場？

今やOVAまで出て独り立ちしてしまった「ゲキガンガー」。右の写真はちょっと謎なのだが、「ゲキガンガーカード」というものが登場するらしい。はたしてほかにも種類があるのか？

……その日は夢を見た。
……深い、とても深い闇の中を歩いていた。
すると、少し先に光り輝くなにかが……
なんとそれはゲキガンガードだった。
「レッツ！　ゲキガイン！」

スバル・リョーコ
（CV：横山智佐）
エステバリスのパイロット。男勝りの体育会系だが、恋愛に関しては臆病。アキトに惚れていたらしいが、告白できなかった。劇場版では、宇宙軍パイロットになっている。

マキ・イズミ
（CV：長沢美樹）
エステバリスのパイロット。暗い雰囲気で、いつもダジャレを言い1人悦に入っていることが多い。劇場版では、お笑い芸人を経た後、バーのママになっている。

エリナ・キンジョウ・ウォン
（CV：永島由子）
アカツキとともに、ネルガルから派遣されてきた副操縦士。正体がバレた後はナデシコと別行動を取っていたが、最終回で乗艦を沈められ、ナデシコに避難した。

アカツキ・ナガレ
（CV：鮎川龍太郎）
地球に帰還してきたナデシコに、エリナとともに配属されたエステバリスパイロット。その正体は、ネルガル重工会長。木連の正体も最初から知っていた策謀家である。

アマノ・ヒカル
エステバリスのパイロット。元同人作家でアニメファン。共通の趣味でウリバタケと親密になるが、彼女にその気はなかった。劇場版では、マンガ家としてデビューしている。
（CV：菊池志穂）

白鳥ユキナ
木連優人部隊士官・白鳥九十九の妹。ナデシコに工作員として潜入するが、ミナトたちの優しさに触れて、地球側に心引かれていく。九十九の死後、ハルカに引き取られた。
（CV：大谷育江）

ホウメイ
ナデシコの艦内食堂の料理長。かつての苦い経験から、戦艦の食堂での妥協のない料理に情熱をかけている。若い人間が多いナデシコクルーの、母親的存在でもある。
（CV：一城みゆ希）

各メディアでのストーリーの流れ

TVシリーズ最終回

ナデシコは、火星遺跡で木連軍に囲まれて大ピンチ。イネスは、ナデシコごとボソンジャンプし脱出するために、アキトとユリカにキスをするように迫る。しかし、こんな状況でキスすることを良しとしないユリカは、スネてエステバリスで外へ出てしまう。アキトはそれを追いかけ、宇宙を股に掛ける壮大な痴話喧嘩の末、愛を確かめ合う。

ボソンジャンプで窮地を脱したアキトたちは、争いの元凶となった遺跡の演算ユニットをナデシコに乗せ、どこへともなく放出するのだった。

SS版 The blank of 3years

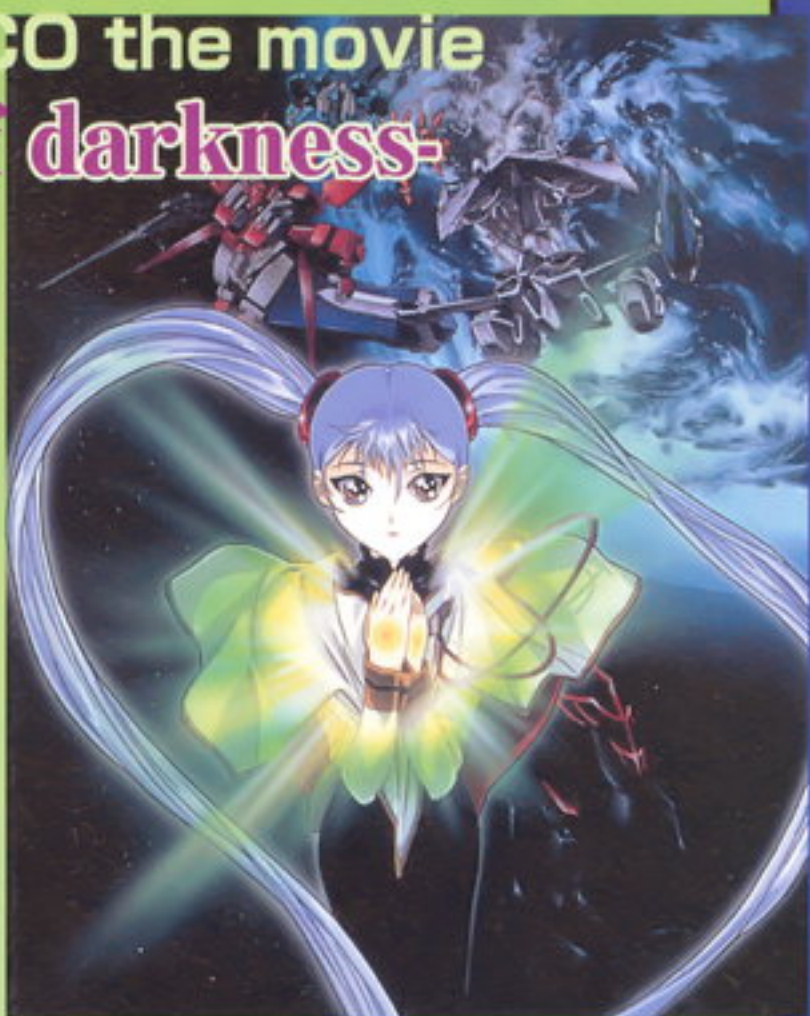
ナデシコがどこかへ行った状態なので、舞台がどこになるのかは不明。しかしナデシコが出ないと、タイトルの「機動戦艦ナデシコ」の意味がないじゃん!? というわけで、なんらかの形で出るでしょう……？ 問題は、放出した部分を回収するのか、新たにブリッジ以上を再建するのかといったところ。主人公が新キャラなので、最終回の最後が変わっている可能性もある。

細かいストーリーについては、今のところわかっていない。TVシリーズで脱落したメグメグも、今回はいい出会いがあるのかな？

劇場版 NADESICO the movie -The prince of darkness-

TVシリーズ最終回から３年後。地球と木連は休戦し、ナデシコのクルーたちはそれぞれ別の人生を歩んでいた。アキトとユリカは晴れて結婚式を挙げるが、直後に事故死（？）。

そんななか、ボソンジャンプの研究プラントであった「ヒサゴプラン」のスペースコロニーが、正体不明の敵に破壊されるという事件が発生した。

これに対し地球連合は、ホシノ・ルリを艦長とするナデシコＢを調査に派遣するのだが……。

機動戦艦ナデシコ　劇場版関連情報

ＴＶシリーズ終了から１年以上が経過しても、なお人気を誇る「機動戦艦ナデシコ」。そんなファンの後押しもあって、この夏ついに劇場版が公開されることに。

劇場版では、「ナデシコ」のなかでも絶大な人気を誇るホシノ・ルリが主人公として登場。次世代型機動戦艦ナデシコＢなどの新メカも登場し、壮大な宇宙バトルを展開する。アキトたち旧ナデシコクルーのその後も気になるところだ。

なおＴＶ東京系では、劇場版公開に先がけてＴＶシリーズの再放送が決定。全26話から20話分を抜粋して一気に放送するので、劇場版やゲームを楽しみにしている人は、要チェック。しっかりと復習しておこう。

劇場版の一場面。電車に乗ってるのは、アキトによく似た人物？ アキトとユリカは事故で死んだということになってるけど、なにやらお約束の匂いが？

劇場版公開予定 '98年8月1日から全国東映系劇場で公開

劇場版は、８月１日から公開。特典付き前売り券もあったけど、ほとんど即日完売だったとか。成長したルリたちの姿とか、ＴＶシリーズとは違った雰囲気が全体にある。

制作:角川歴彦／大月俊倫
脚本・監督:佐藤竜雄
キャラクター原案:麻宮騎亜
キャラクターデザイン・総作画監督:後藤圭二
アニメーション制作:ジーベック
同時上映「スレイヤーズごうじゃす」

TVシリーズ再放送予定（TV東京系）

ゲームのベースとなるＴＶシリーズを、３日間で一挙に放送。ＳＦ考証など難解な部分もあるから、ビデオに録っておくことをオススメ。

7月31日（金）深夜3:00～6:00
8月1日（土）深夜2:00～5:00
8月2日（日）深夜1:40～5:00

アオイ・ジュン

（CV:伊藤健太郎）
ナデシコの作戦参謀で、ユリカとは幼なじみ。あからさまにユリカに好意を示すが、アキトに完膚無きまでに敗北。劇場版では軍に戻り、心機一転戦艦の艦長になっている。

ウリバタケ・セイヤ

（CV:飛田展男）
メカニックの腕を買われてナデシコの整備班長になった。趣味で秘密兵器を作ったりもしている。地球に妻子がありながら、ヒカルと一線を越えようとした前科を持つ。

ゴート・ホーリー

ネルガル重工役員で、ナデシコの戦闘リーダー。ナデシコのクルーは、彼とプロスペクターとでスカウトした。ハルカと一時怪しい関係にあったが、最終的には突き放した。
（CV:小杉十郎太）

プロスペクター

ネルガル重工の出向社員。ナデシコの経理関係を一手に引き受けているが、本来の役目はナデシコのお目付役。しかし、会社の意向に反し、ナデシコクルーを助けている。
（CV:小野健一）

機動戦艦ナデシコ・ポスター

サタマガ&セガ共同企画！

今やポスターは、コレクターに大人気。ポスターヒーローズには、「機動戦艦ナデシコ」のポスターも用意されているのだ！　でも、目的のポスターが入っている店を探すのが大変。というわけで、セガとサタマガとの共同企画で、協力店に「機動戦艦ナデシコ」第2弾のポスターを、一斉に入れてもらうことにしました！

ポスターは全部で101種類

原画：後藤圭二

初出：角川書店　月刊ニュータイプ／原画：後藤圭二

原画：後藤圭二

初出：角川書店　月刊ニュータイプ／原画：後藤圭二

初出：角川書店　月刊ニュータイプ／原画：後藤圭二

明日（7月11日）から全国14店舗のアミューズメントセンターに、「機動戦艦ナデシコ」のポスターヒーローズがかならずある！（品切れ次第終了）

原画：山岡信一

本誌の発売日の翌日7月11日から、協力店14店舗のポスターヒーローズの景品が、「機動戦艦ナデシコ」第2弾になります。ただし数量には限りがありますので、品切れ次第終了です。ほしい人は早めに行って、ゲットだぜ！今回の協力店のリストは、右表の通りだ。

20名様にプレゼント

この企画を記念して、20名様に10枚セットでプレゼント。詳細は右ページにて。

協力店舗リスト

S／W太田：群馬県太田市西矢島575
☎0276－49－1693

S／W桐生：群馬県桐生市広沢6丁目字龍戸185－1
☎0277（55）0466

H／L／S秋葉原：東京都千代田区外神田1－10－9
☎03－5256－8123

H／L／S BREEZE：神奈川県横浜市西区南幸2－13－9
☎045－313－6435

S／W岡崎：愛知県岡崎市上地3－50－2
☎0564－58－8986

H／L／Sアビオン：大阪府大阪市浪速区難波中2－3－15　MMOビル1F
☎06－645－7692

ドライブイン長沢播磨：兵庫県加古郡播磨町野添2－102－2
☎078－943－5500

H／S姫路OS：兵庫県姫路市駅前町254　姫路OSビルB1F
☎0792－22－6455

H／S福山：広島県福山市三之丸町1－3
☎0849－27－1742

S／W下中野：岡山県岡山市下中野510
☎086－245－7101

パティオH／S　JR中津：大分県中津市大字島田219－2
☎0979－23－8085

セガ・マービー：熊本県熊本市春日3－15－1
☎096－351－6229

S／W佐世保：長崎県佐世保市日宇町2697－2
☎0956－34－1478

H／S七隈：福岡県福岡市城南区七隈8－4－8
☎092－861－4856

※表中のS/Wは「セガ・ワールド」を、H/L/Sは、「ハイテクランド・セガ」を、H/Sは、「ハイテク・セガ」を意味します。

初出：角川書店　月刊ニュータイプ／原画：後藤圭二

初出：角川書店　月刊ニュータイプ／原画：後藤圭二

原画：山岡信一

原画：石井明治

ヒーローズ大作戦!!

機動戦艦ナデシコ

ポスターヒーローズとは?

ポスターヒーローズとは、アミューズメント施設に置かれているスロット式のゲーム機だ。お金を入れてボタンを押し、マークが3つ揃えば景品のポスターが出る。

なので、かならずしもお金を入れればポスターを入手できるわけではない。しかも出てくるポスターは不特定なので、10回当たったらすべてが揃うというものでもない。友達と交換するなどして、コンプリートを目指そう！

「機動戦艦ナデシコ」第2弾のポスターをコンプリートセット（10枚1組）でプレゼント!

今回は「機動戦艦ナデシコ」第２弾のポスターを、10枚セットで20名様にプレゼント。入手困難とも言われているポスターが、コンプリート状態で一気に手に入るまたとないチャンスだ！

応募方法は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して右のあて先まで。締め切りは７月23日だよ。

あて先

〒103-8501　東京都中央区
日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
「ナデシコポスタープレゼント」係

フレンズ ～青春の輝き～

発売前から話題沸騰の恋愛シミュレーションゲーム「フレンズ～青春の輝き～」のポスターが早くも登場！　人気作家・水谷とおる氏による原画イラストなので、その仕上がりに関しては保証付き。ブレイク必至だから、入っているのを見かけたらぜひゲットしてほしい。

原画・水谷とおる

ファインドラブ

セガサターン用ゲーム「全国制服美少女グランプリ・ファインドラブ」のポスターも発売中だ。ゲームに登場する女の子10人が、セルイラストで登場。第２弾のゲームも発売が予定されているけど、こちらは前作のもの。シリーズを完全に揃えたい人は、要チェックだ。

沢田 美奈子
浅見 純子
生沢 杏子
石田 渚
榊原 千春
有森 恵
小泉 瞳
本城 ありさ
吉野 友美
高梨 直子

8月には電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラムが登場予定!

ルナ2 エターナルブルー

LUNA ETERNAL

特報 SPECIAL REPORT 完成度100%

発売を約半月後に控え、読者の人気も急上昇の「ルナ2」。今回はいよいよ魔法少女レミーナが登場だ。

待ちに待った「ルナ2」もいよいよあと2週間足らずで発売だ。今回は序盤のあらすじを踏まえつつ、最後のメインパーティーメンバー、レミーナが仲間に加わるあたりまでを一挙に紹介していこう。彼女は「シルバースターストーリー」で登場したミアの子孫なだけに活躍が期待できそうだ。また今回の「ルナ2」にもサターン版ならではのお約束、ブロマイド集めのお楽しみが。はたして全部集めることができるかな!? ともかくこの夏休みはどっぷり「ルナ2」に浸ろうじゃないか。

1 出会い～青き塔

辺境の砂漠で考古学者の祖父と赤竜の子供(?)ルビィと暮らす少年ヒイロ。ある日彼は祖父とともに長年研究してきた青き塔の異変を目撃、その真相を確かめるべく塔へと向かった。だがその最上階とおぼしき場所で、ヒイロ達は突然別の空間へと転送されてしまう。そこで彼らが見たものは、光り輝く水晶の中から少女が出てくるという、現実離れした光景だった!

ルーシア降臨!!

驚きのあまり座り込んでしまったヒイロ。ルーシアとヒイロの運命の出会いだ。

しかし!!

彼女の名前はルーシア。天空に浮かぶ青き星からアルテナに会うためにルナに降り立ったのだと言う。にわかには信じがたいが、確かに彼女の魔法力は人間離れしている。ともかくいったん家に戻ろうと塔を降り始めた。しかし塔の前庭まできた時、不気味な声が周囲に響いた。声の主と言い争うルーシア。と、次の瞬間、短い叫びとともにルーシアの身体は石畳に崩れ落ちた! 彼女の身に何が起きたというのか!

歪んだ空間の中、どこからともなく不気味な声が!

AR2
BLUE

●角川書店/ESP●7月23日発●6,800円
●RPG●CD-ROM2枚組

バクチ打ちと化していたロンファ。忘れようにも忘れられない過去が彼をそうさせたのか……。

だがロンファは自分の中の葛藤に打ち勝ち、ルーシアを死の危険から救い出した。

しかしダルトンにはルーシアを追うレオが！ ヒイロ達は急いでルーシアの後を追うのだった。

② 神官を探して〜ラーパの村

ルーシアには強力な呪いがかけられているという。ヒイロは一縷の望みをかけ、元神官のロンファが住むラーパの村へと急いだ。最初ロンファは協力的でなかったが、それは過去に苦い経験があったからだった。だがヒイロを見て思う所があったのか渾身の力でルーシアを救ってくれた。そしてその翌朝、元気になったルーシアは1人ダルトンへと旅立っていくのだった……。

一命をとりとめたルーシア。だが彼女はヒイロ達に別れを告げるとダルトンへと向かっていった。

ロンファが仲間に!!

③ 逃亡、そして…〜港町ダルトン&ランスの樹海

ダルトンに着いたヒイロ達が見たものは、まさに今レオに捕らわれんとするルーシアの姿だった。竜汽船バルガンの牢に入れられるルーシア。だがヒイロ達は彼女を救い出すことに成功、ついでにレオをその牢へと閉じこめてしまった! これで立派に追われる身、一行は追っ手を巻くため、迷いの森とも言われるランスの樹海に踏み込む。その樹海もあと少しで抜けるかという時、何やら楽しげな音楽が耳に飛び込んできたのだ!

キャラバンと出会い安らぎを得たのもつかの間、ルーシアがモンスターに襲われた! 踊り子のジーンの活躍で難を逃れたが、彼女にとって戦いは思い出したくない過去の象徴でしかなかった。だがキャラバンの皆に魔の手が伸びた時、彼女は再び戦う決意をする。

ヒイロ達の目前でレオに捕らわれてしまうルーシア。

ルーシア奪回に成功！ 一行は足早にダルトンを後にした。

陽気で気さくな踊り子ジーン。だが彼女にもまた苦い過去が。

中ボスとの戦い、そして…

敵に襲われたキャラバンの仲間を救けるため、彼女は今一度戦う決意をした！

自分の過去にケリをつけるため、ジーンはヒイロ達と旅立った。

ジーンも仲間に!!

仲間も増え、アルテナ探しの旅も順調かと思いきや…

ジーンという心強い仲間が加わり、4人と1匹の旅はそれなりに快調に進んでいった。が、ヒイロ達が追われる身であることに変わりはない。樹海の出口からほど近いテミスの村にもレオから通達がきているらしく、村の出口は厚い扉で通行止めにされていた。だが不幸中の幸いか、村の門番には一行の特徴はしっかり伝わっていないようで、ヒイロ達を捕らえる様子は全くなかった。だが、先に進まなければレオにいずれ捕まることだろう……。ヒイロ達が考えあぐねて困っていると、先ほど酒場で見かけたフードの女の子が声をかけてきた。どうやら先に抜ける裏道を知っているらしいのだが……。

村の人々はフードの女の子を恐れているようだったが、彼女のことなのか？

一見意味不明な立て看板。誰がピエロを探してるって？　こりゃオレのことかい!?

テミス

❶道具屋　❷酒場　❸武器・防具屋　❹民家1　❺民家2　❻民家3　❼アルテナ神殿

そして裏山を登る

フードの彼女が言うには、この柵を越えて裏山を登っていくとある建物があり、それを通り抜ければいいらしい。だがそれには相応の力が必要とのこと。ともかく他に道がないわけだし、と進んでいくと、何やらボロいほったて小屋が……。ひょっとしてこの建物に入れってことかぁ？

ひたすら登ると…

彼女に言われた裏山を登るヒイロ達。と、やっぱりそこにもモンスターが。砂漠や森とはまた違ったタイプなのねん。

なんか

ヤな予感…

キャラ別 魔法紹介

さて、パーティメンバーも一応出そろったことだし、各キャラの魔法の特徴を紹介しておくことにしよう。

ヒイロ

ヒイロの場合は魔法というよりは技と言うべきか。それも主に強烈な一撃を放つ剣技だ。ボス戦などの時こそ彼の剣技が存分に威力を発揮するのだ。ただし全く魔法が使えないというわけでもなく、彼は風の魔法をいくつか使いこなせるようだ。敵がカタい時などには惜しまず彼の剣技を使おう。

名称	効果
ブーメラン	単体・風に乗せてブーメランを打ち出す（MP3）
エアーショック	範囲・つむじ風で敵を攻撃する（MP7）
ウィンドストーム	全体・嵐を起こして敵を攻撃する（MP10）
舞空斬	単体・跳躍して強烈な一撃を放つ（MP6）
旋風斬	範囲・衝撃波で敵を切り裂く（MP10）

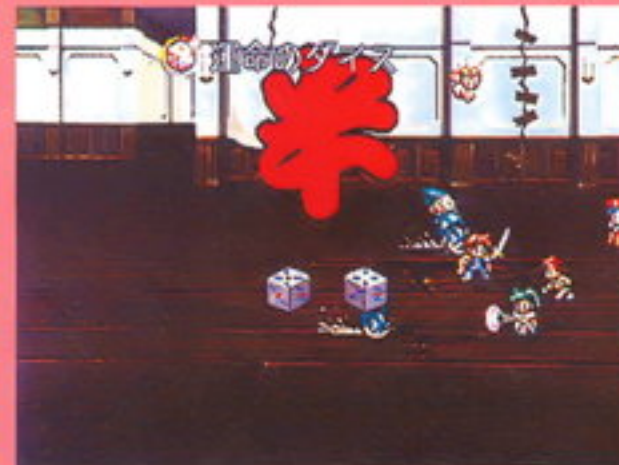
彼の剣技は拡大縮小機能が使われたりと、見た目にも楽しい。

風の力を借りた魔法もヒイロ独特。ハリケーンで敵もひとっ飛び！

ロンファ

名称	効果
いやしの手	単体・祈りの力でHPを回復する（MP4）
いやしの祈り	全体・祈りの力でHPを回復する（MP12）
慈愛の御手	単体・HPを完全に回復する（MP10）
加護の御手	単体・毎ターンHPを回復させる（MP5）
帰還の祈り	特殊・ダンジョンの入口へもどる（MP2）
怒りのダイス	単体・ダイスの出目でダメージを与える（MP2）
運命のダイス	全体・バクチが当たれば敵にダメージ（MP5）
清めの手	単体・ステータス異常を解除する（MP3）

ロンファは、元神官なだけに、回復系の魔法に長けている。HP回復やステータス異常の解除は当然だが、ダンジョン脱出魔法も使えるのだ。そんな彼の攻撃魔法にはやっぱりサイコロが必需品。この時ばかりはマジメに振るらしい。ただし運命のダイスで賭けが外れると、自分自身もダメージを受ける。

魔法までもがサイコロまかせ？　でもイカサマはしてないらしい。

ロンファの十八番はやっぱり回復魔法。これがあるから安心して戦える。

幽霊屋敷みたいだけど…なんヘン!

山道を登っていくといかにもアヤシげな小屋が。意を決して中へ入ると、やっぱりフワフワの幽霊が～～っ! しかしよくよく見るとここの敵はなんか様子がヘン。確かにそこそこ強いけど、茶目っ気があるというか何と言うか……。が、その謎は中ボスを倒した直後に解けた。なんとさっきのフードの少女は魔法ギルドの当主で、この小屋はその入会テスト用に建てたものだったのだ!! 彼女のあっけらかんとした態度に怒る気も失せる一行。レミーナはヒイロ達にさかんに魔法ギルドに入るようすすめるが、彼らにその気がないとわかると勧誘がてらヴェーンまでちゃっかり同行を決め込んだのだった!

パンパカパーン おつめでと～!!

敵も…

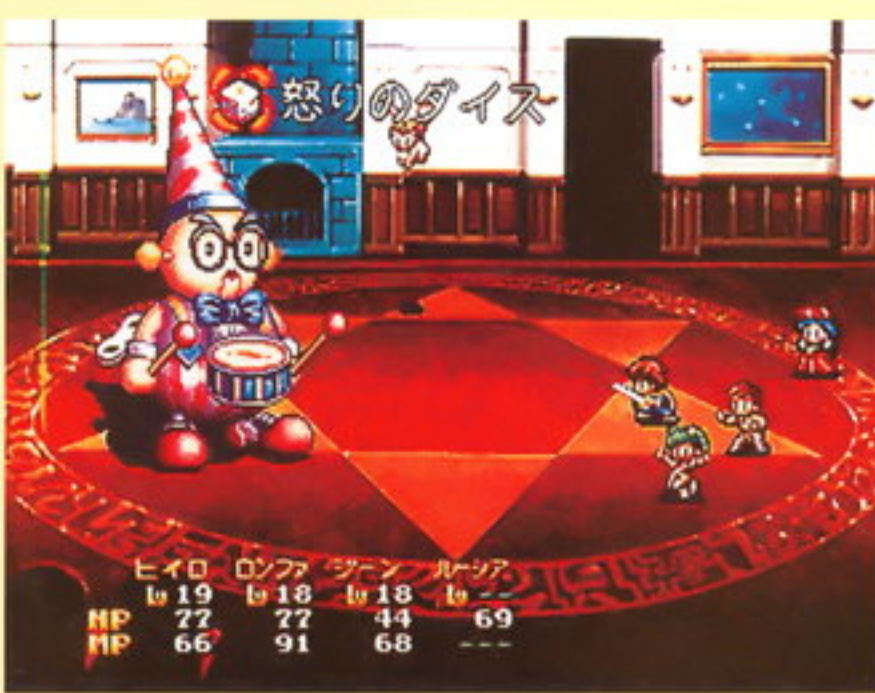
こんなのや

こんなのばっか……

なんか今までの敵とは明らかに違うんですけど……。

魔法都市ヴェーンにある魔法ギルドの現当主で、その魔法力はもちろん血筋的にもサラブレッド級の魔法少女。魔法ギルド再建のため人材探しをしていたようだ。明るく元気だが、お金に異常なまでの執着心を示すのが玉にキズ。

中ボス…なんだけど

おもちゃのネジ巻き人形のようなかわいい中ボス。しかしその攻撃力は容姿に反してかなり高かったりする。MPを惜しまず使ってとにかく叩いて叩いて叩きまくろう。この中ボスも3段階に変化する。といっても、腕が壊れる、足が壊れるといった感じなのだけど……。

愛嬌のあるその姿。どっかで似たものを見た気がするのは、気のせいだろうか……。

ジーン

ジーンの魔法は彼女が得意とする踊りを生かした攻撃魔法。しかもマヒや眠りを誘ってくれるのも嬉しい限りだ。また『毒蛾のステップ』から『胡蝶の舞い』にといったように、魔法がレベルアップするのも彼女ならでは。

毒蛾のステップ	単体・敵を毒状態にする踊り (MP6)
眠りのステップ	単体・敵を眠りにさそう踊り (MP5)
雀蜂のステップ	単体・敵をマヒさせる踊り (MP7)
魅惑のキッス	単体・投げキッスで敵を魅了する (MP7)
胡蝶の舞い	範囲・敵を毒状態にする踊り (MP9)

レベルアップすると『ステップ』が『舞い』に変化するのだ。

レミーナ

魔法ギルドの当主だけあって魔法の腕は超一流のレミーナ。彼女が得意とするのは火の属性や水の属性を持つ攻撃魔法。単体用から全体魔法まで使えるので、冒険初期には心強い仲間だ。ただ強い魔法ほど詠唱時間がかかるので、アイテムなどで素早さを上げるとさらにベストだろう。MPが初めからそこそこ多いのも嬉しい。

ファイアブラスト	単体・火の玉を敵に向けて放つ (MP4)
フレイムサークル	範囲・円状の炎で敵を攻撃する (MP7)
フレイムストライク	全体・無数の火の玉が敵に降りそそぐ (MP10)
フリーズアロー	単体・氷の矢を敵に向けて打ち出す (MP4)
コールドサークル	範囲・円状の冷気で敵を攻撃する (MP7)
コールドストーム	全体・冷気の嵐で敵を攻撃する (MP10)
グラントウェポン	単体・炎の力で「攻撃」を上げる (MP6)
エンクローズ	単体・敵の魔法や特殊攻撃を封じる (MP3)

攻撃魔法なら彼女の右に出る者はいない。炎も氷も自由自在に使いこなせるのだ。

ルーシア

自分の身を守るのが精一杯。攻撃してきた敵には報復するが。

ルーシアはAIキャラなので自分で指示はできない。だが、冒険が進むにつれともに戦う意識が高まり、攻撃魔法を繰り出してくれるようになるぞ。

フォースフィールド	単体・魔法の力で防御力を上げる
スパークショット	単体・数個の光の玉を敵の前で炸裂させる

ルビィ

魔法ではないが、ここぞの時には火吹きで参戦してくれる。

愛するヒイロが頑張るなら、ルビィだって頑張るのだ。

ようやくノートの村に着いたものの…

レミーナの誤算で途中ガケから落ちるという予定外のアクシデントに見舞われたヒイロ達。洞窟を通るなどの遠回りはしたものの、ようやく次の村ノートに辿り着いた。ここは川を挟んで左右に村が広がっているという独特の作りの村。この川と海を使って交易で栄えている村なのだ。だが、どうも互いの村はしっくりいってないらしく、右岸の村では左岸の悪口しか聞こえてこないのだ。ともかく様子を探りがてら橋を渡って左岸に行こうとしたヒイロ達。しかしここであのレオにハチ会わせ!! ここで一行を待ち伏せていたのだ。かくてヒイロ達は兵士達が混乱している隙に村から逃げ出したのだった。とはいえ、どこへいくアテなどあるわけがない。だがジーンの情報によると、近くのマドリア平原では今カーニバルの真っ最中、キャラバンの人々もそこにいるという。よし、カーニバルに向けて出発だ!

交易で栄えるノートの村。なるほど村のあちこちに露天商が店を広げている。買えないけど。

左右の村の仲が悪くなるにつれこ伝統行事も姿を消してしまったらしい。

人の出入りが激しい村だけに、各地の情報はいち早く入ってくるのだ。

やっぱり追ってきた

ここにはあのレオ本人が待ち伏せていた! ともかく逃げなくては。

今回もお楽しみのブロマイドが!

ここで朗報! サターン版だけにやっぱりこの「ルナ2」にもブロマイド集めのお楽しみが追加されていたのだ! 「ルナ シルバースターストーリー」の時にあっただけにもしや、と思ってはいたのだが、ちゃんとこの伝統は受け継がれたようで嬉しい限りだ。このブロマイドはゲームの進展には関係ないけど、やっぱり集めたくなるのが心情だよね。ブロマイドは相当数隠されているようだが、全部手に入れるのは至難の業。ともかく今回はここまでの旅で入手した2枚を紹介しよう。残りはゲームを買ってのお楽しみってことで。

マップ上で何やら不思議な遺跡を発見!

テミスの崖から落ちて洞窟を抜けた後、マップ上をうろうろしていると、何やら崖に埋め込まれたような遺跡を発見! だがどこをどう探しても入口らしきものは見あたらない。いったいこれは誰が何のために作ったのだろうか?

ノートの村人も遺跡があることは知っているようだが入り方は知らないようだ。

遺跡の前まで来たものの、入れる様子はまったくない。どこが入口なんだ?

うれし楽しやカーニバル!?

ノートの村を脱出したヒイロ達は、ジーンのすすめもあってマドリア平原のカーニバルへ向かうことにした。平原にしつらえたカーニバルは年に一度のお祭りとあってなかなか盛況の様子。ジーンも懐かしいキャラバンの面々との再会に喜んだ。色とりどりの風船、華やいだ音楽、人々の笑い声……。ヒイロ達もひとときの緊張をほぐし、人々と話したり出店に入ったりとカーニバルを楽しんだ。が、そうしてばかりもいられない。ともかくレオの追っ手から逃れることが先決だ。ジーンがことの成り行きをキャラバンの団長に話すと、彼は人を飛ばせるという魔法の矢を使えと言ってくれた。とその直後、耳慣れた男の声がカーニバルに轟いた!

団長に相談するジーン。すると、彼は快く魔法の矢を差し出してくれたのだ。

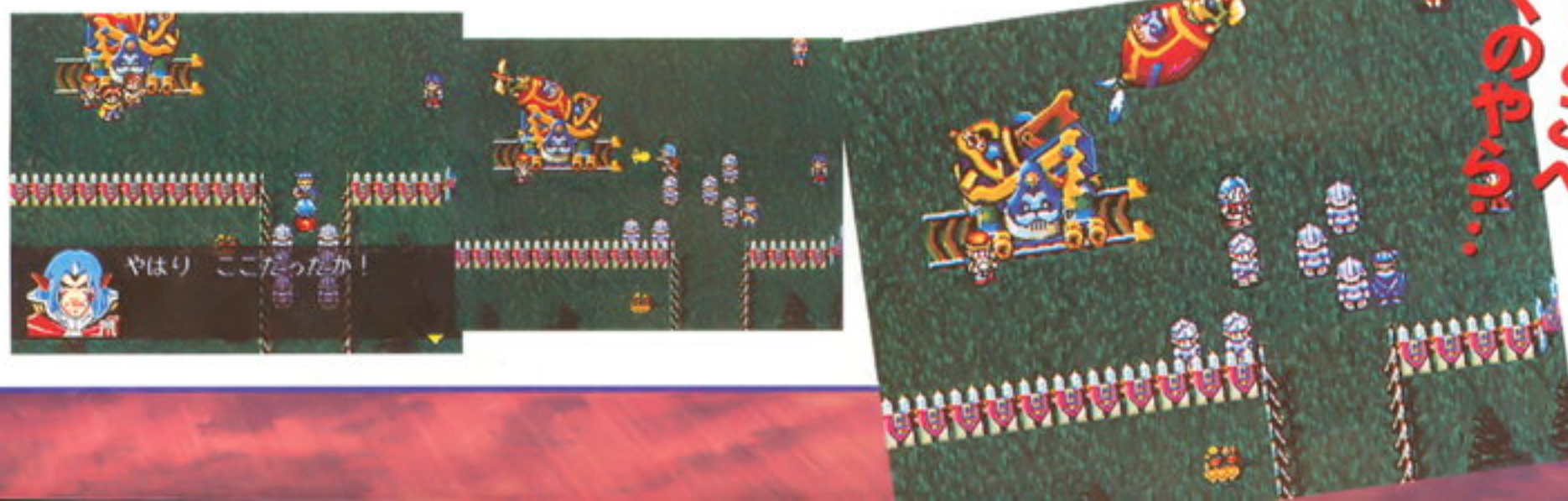
レオがヒイロ達を追ってきたものの、団長は見事にすっとぼけてくれた。

❶ムフフの部屋　❷道具屋
❸占い屋　❹賭博の部屋
❺馬車1　❻馬車2　❼馬車3

ちょっとお遊び? ルーシアのお着替え♥

衣服が目立つということでキャラバンの服に着替えることになったルーシア。しかしそこは健全な青少年、着替えと聞けばノゾキなわけだ。しかしど一もこの女どもは遊んでるようにしか見えないぞ。しかもノゾキがバレて、ジーンに星になるほどぶっ飛ばされる始末。いって～～っ!

しかしレオがまたしても…

ルーシアの着替えも済み、そろそろ魔法の矢で出発しようかという時、またしてもレオの声が! カーニバルから、いったん出たものの、やはりここしかないと踏んで引き返してきたらしい。ホントにどこまでも追ってくる男だ。そそくさと魔法の矢に乗り込んだヒイロ達だったが、矢の照準はレオの攻撃を受けてまったく違う方向へ! しかもそのまま矢は発射されてしまったのだ! ともかく追っ手は巻けたようだが、いったいここはどこなんだろうか……。

レオの一撃で魔法の矢は全然見当違いの方向へ飛び出した! さ～て、この矢はいったいどこへ向かっているんでしょ…。

今回はなんと ナーガが主役!?

特報 SPECIAL REPORT 完成度 75%

●角川書店／ESP●8月27日発売予定
●6,800円●1人プレイ用●RPG
●全年齢推奨

今まで断片的にお伝えしてきた戦闘シーンを、今回はゲームの冒頭に発生する戦闘を見ながら具体的に追っていくことにしよう。最初の敵は、自称・リナの宿命のライバルのナーガなのだ。

スレイヤーズ ろいやる2

序盤のストーリーはドルトハウトから

「ろいやる2」のスタート地点は、ドルトハウトという小さな街。リナとガウリイは、この街の魔道士協会の呼び出しに応じてはるばるやって来たのだった。てっきり仕事の依頼かと思いきや、盗賊たちから盗んだアミュレットを返してほしいとか……。身に覚えのないリナたちは、とりあえずアミュレットの持ち主らしい教会のロベルトの話を聞きにいくことに。教会へ向かう途中、かん高い笑い声とともに現れたのは……!?

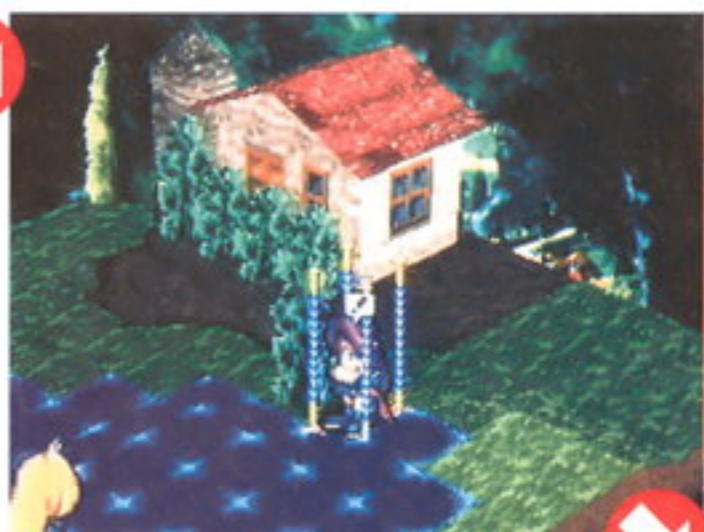
グレッグはドルトハウトの魔道士協会の、たった1人の担当兼会長なのだ。リナたちが、最初に会わなければいけない重要人物。

街道から離れているため、あまり知られていないドルトハウト。街の人々から話を聞けば、移動可能なスポットであるピンの数が増える。

いきなり立ちふさがるナーガ

『しらを切るなら戦うまでよ!!』

高笑いとともに現れたのは、黒魔道士風の派手なコスチュームを身につけた白蛇のナーガ。リナから見れば、いつも後から追っかけてきてトラブルをまき散らす困ったちゃんだが、敵に回して時間を浪費するのも賢くない。どうしたの?と聞くと、いきなり先日の分け前をよこしなさいと詰め寄ってきた。アミュレットの件といい、これまた身に覚えのないリナは、そんなもの知らないとそっけなく答えたが……。

「ろいやる2」の戦闘は、基本的には前作と同じだが、素早い者から動くことができるターン制が導入されている。相手の動向を先読みして、早めにコマンド入力することが、相手を上手に料理する秘訣だ。その後の経過を追ってみよう。

1ターン目 ガウリイの攻撃

ナーガがいきなり襲いかかってきたため、仕方なく迎え撃つことにした、リナとガウリイ。とりあえず、マニュアル戦闘を実行してみることにしよう。

まず最初に動けるようになったのはガウリイ。攻撃設定を実行すると、攻撃可能な距離がフィールド上に、攻撃可能な相手は頭上に"!"が表示される。敵はナーガ1人なので、当然ナーガに照準を合わせて実行。ナーガのいる場所まで移動して、得意の剣で切りつけるガウリイ。先制攻撃に成功したぞ。

剣で一閃!!

攻撃設定を実行すると、移動してからすぐに攻撃に移ってくれる。その間相手は動かないので、見当ちがいの攻撃はしないですむのだ。

2ターン目 リナの移動

次に順番が回ってきたのはリナ。ナーガとはやや離れた位置にいるので、とりあえず近くまで移動しておこう。今回攻撃設定から独立した移動設定を選ぶと、フィールド上に移動可能な距離が表示される。先行したガウリイを援護するためにも、ここはできるだけナーガに接近しておくことにしよう。

間合いを詰める!!

前作では移動コマンドは、攻撃設定の中にあった。今回すぐに実行できるようになったのは、とてもありがたい。

3ターン目 リナの呪文

次の出番はまたもやリナ。移動コマンドは、移動だけ実行されるので、時間的には短いからなのだ。ここでナーガに魔法をくらわせてやりたいところだが、剣で切りつけたガウリイにナーガが反撃することがミエミエなので、回復(リカバリィ)の魔法をかけておこう。呪文設定を選択すると、新しく導入されたレーダーの画面に切り替わる。魔法の効果範囲やヒット率などが、一目でわかるスグレモノなのだ。

先手必勝だ!!

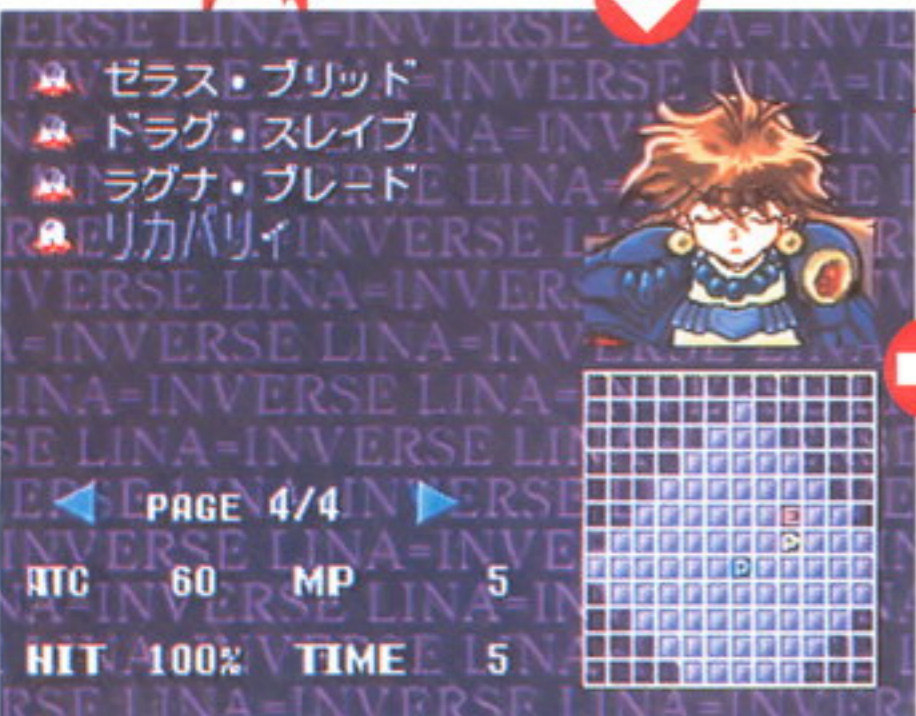
誰にかける!?

今回味方は1人なので選択の余地はないが、カーソルを移動して、魔法をかけたい相手を決めよう。

呪文の対象を設定すると、詠唱時間に入り術者は動けなくなる。魔法攻撃の最大の弱点。

白蛇(サーペント)のナーガ

某キャラの姉では?とウワサされる、タカビーな魔道士。リナと敵対するケースが多い。

この勝負の結果は!?はやくページをめくれ!

魔法VS魔法の戦いの

何回となくパーティとして行動をともにしているので、お互いの手の内は全て知りつくしているリナとナーガの対決は、究極呪文を先に放った方が勝ちになる。よって今回の戦い方としては、とりあえず剣士のガウリイ進めて盾にしておいて、時間を稼ぎながらその間にリナに究極呪文である黒魔法の呪文を唱えさせ、一発でトドメをさすというものが望ましいだろう。あやうく竜破斬の巻き添えをくらいそうな場所にいるガウリイが、ちょっぴり危ないけど、万一くらって戦闘中に体力がゼロになっても、次のシーンではしっかり復活しているので安心なのだ。

4ターン目 ナーガの 呪文

氷の矢(フリーズ・アロー)

ナーガが、最も得意とする水系の精霊魔法をリナにはなってきた。ちょっと近づきすぎたかな。

5ターン目 リナの 呪文

回復(リカバリィ)

ナーガの氷の矢の直後に、リナの回復の呪文が完成。結果的に無駄になってしまったけど、ガウリイをサポート。

6ターン目 リナの 移動

さらに移動!!

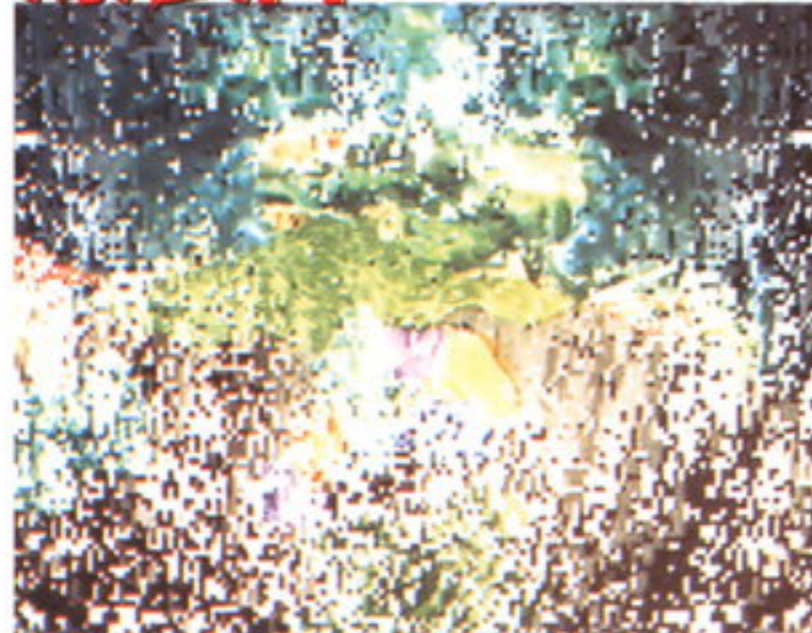
ラッキーなことにまたまたリナの番がやって来たので、ダメージ覚悟でさらにナーガに接近することにした。

7ターン目 ガウリイの 攻撃

ここで久々にガウリイに出番が回ってきた。防御させてもいいが、ここは新コマンドのひと休みを実行しよう。攻撃設定に属するひと休みコマンドは、その名の通り一時戦闘を休止する命令なのだ。

ナーガの狙いはリナのような気もするが、ナーガに攻撃をかけると逆に反撃を受けてボコボコにされそうなので、ガウリイにはちょっぴり休んでいてもらおう。

8ターン目 ナーガの 呪文

爆裂陣(メガ・ブランド)

ガウリイに命令を実行したとたん、ナーガの爆裂陣がさく裂。無駄な攻撃よね。

9ターン目 リナの 呪文

このままだと何をしでかすかわからないので、ちょっぴりこらしめることにした。リナの十八番の呪文を詠唱開始！

いくわよっ!!

戦闘シーンのコマンドアイコンを解説

攻撃設定

攻撃したい敵を自分で指定したい時や、リナやナーガに魔法を使わせたくない時にはこの設定。

前作と比べると移動コマンドが独立し、「なぐる」コマンドが「攻撃する」コマンドに吸収されたりして、シンプルになっている。リナには前作同様「スリッパ」コマンドが用意されているぞ。これを実行すると、気絶したユニットの状態を回復させることができる。

反撃設定

体力が残り少ない時や、敵に近づきすぎた時など、敵から攻撃された時の反応を決め手おく設定。

こちらも「がまんする」コマンドがなくなり、「やり返す」「よける」「防御」「逃げる」の4つのコマンドにシンプルにまとめられている。ガウリイ専用だった「防御」コマンドは、どうやら全員が使うことができるらしい。ナーガ専用の「高笑い」コマンドも反撃設定だ。

呪文設定

攻撃や回復などの魔法を唱えさせる設定。今回呪文詠唱中は、硬直時間になるので注意しよう。

前作はセミリアルタイム形式だったので、魔法と移動のコマンドを先行入力することが可能だったが、今回はバラバラに入力する必要がある。「ろいやる2」では、キャラによって魔法の効果や命中修正が異なる。その場その場で最適な魔法を使うようにしよう。

果てに勝ったのはやはり……リナ!?

10ターン目 ナーガの呪文

烈火球(フレア・アロー)

リナの呪文詠唱中に、ナーガは烈火球を使ってきた。立木に当たってこれは不発。

11ターン目 ガウリイのAI

そしてガウリイの出番がやってきた。もはやリナたちの勝利は時間の問題なので、ガウリイにはAI設定を実行することにした。"?"マークは、前作ではおまかせ型のAIだったが、今回はどうかな。

AI設定については、下のコラムを参考にしてもらうとして、ここはリナの呪文が完成するのを待つことにしよう。魔法戦闘ではガウリイってお荷物かも。

12ターン目 リナの呪文

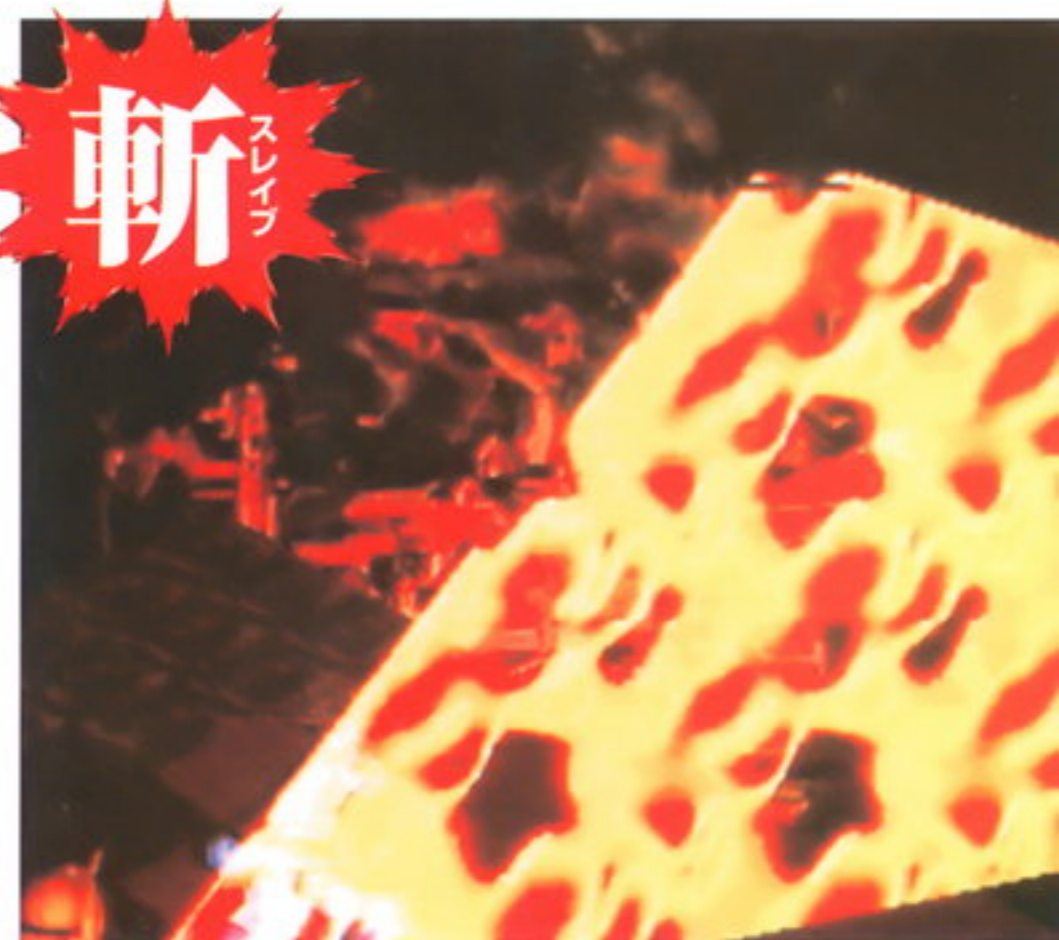
ようやくリナの呪文が完成した。リナの代名詞ともいえる黒魔法・竜破斬(ドラグ・スレイブ)が、戦闘フィールドにさく裂する。鮮やかな軌跡を残して、扇型の赤い閃光が広がる。これでナーガも最期かと思いきや、全然平気だったりして(笑)。

竜(ドラ)

マントが広がっている。とんでもないことが起きる前兆なのだ。

破(グ)

まっすぐに伸びる真紅の光、それが次第に大きく広がっていく。

斬(スレイブ)

「黄昏よりも昏(くら)きもの、血の流れより紅きもの～」で始まる、リナお得意の必殺の究極呪文がこれだ。

AI設定は2通りファンなら?を

「ろいやる2」ならではの特色なのが、このAI設定。タクティカル戦闘の初心者にとっても、普通の戦闘には飽きてしまったユーザーでも楽しめる2つのモードが用意されている。「本気モード」はいわゆる全力モード。「すぺしゃるモード」ではスレイヤーズらしい戦いを鑑賞することができる。AI設定を実行するには、味方のいずれかが行動可能になっていればよい。味方全員にAIを実行すると、完全にオートで戦闘が進むことになるが、Bボタンを押すことによって画面にカーソルが出現するので、任意のキャラをマニュアルに戻してやることができる。

本気モード

敵を倒すことを最優先するモード。HPやMPが満タンなら、全力で戦うこちらをどうぞ。

すぺしゃるモード

原作キャラの性格を反映させたAIを実行するモード。盗賊いぢめなどのザコ戦闘や、今回のナーガとの戦闘だったら、こちらを実行して経過をながめてみるのも面白いかも。

実行コマンドは2つと、見た目はシンプルになったけれど、原作のスレイヤーズらしい戦い方をするんだったら、これが必要十分なコマンドなのだ。

戦闘における注意点をここでピックアップ。戦闘では、基本的に素早い者から先に動くことができるのだが、ランダム要素も導入されているため必ずしも毎回同じ順序になるとは限らない。また、攻撃を実行すると、移動してから攻撃に移るので事実上2ターン以上消費してしまうのも、注意しなければならない点だ。となると魔法をガンガン使えばいいようだが、魔法は実行前に詠唱時間が必要なので、これもよく考えてから使わなくてはならない。作業が面倒なユーザーは全力設定のAIを、雰囲気を楽しみたいユーザーはすぺしゃる設定のAIで戦おう。

移動設定

前作では攻撃設定の中に組み込まれていたが、今回晴れて独立。細かい戦略が立てやすくなった。

前作では、最終的な移動位置を設定するためのコマンドだったが、今回同一ターン内に移動可能なエリア表示が先に出るので、勘に頼らず戦況に即した移動を実行することが可能になった。次のターンがすぐ回ってくるので、様子見に実行してもいいかも。

AI設定

本気モードとすぺしゃるモードの2種類を選択できる。もちろんマニュアルを選ぶことも可能だ。

前作では攻撃型、防御型、そしておまかせ型の3種類が用意されていたが、あまり使い道のなかった防御型は削除されたようだ。原作のスレイヤーズ、特にすぺしゃるのファンだったら、迷わず「すぺしゃるモード」を設定してプレイしたいところだ。

ところがどっこい生きている!?

サターン版オープニングムービー
制作快調!

ひと夏の思い出を Pia♥キャロットへようこそ!!2

●NECインターチャネル
●シミュレーションアドベンチャー
●今秋発売予定●価格未定
●CD-ROM2枚組
●18歳以上推奨

特報 SPECIAL REPORT
完成度 75%

あなたに――

今年秋の発売に向け、着々と開発が進むサターン版「Pia♡キャロット2」。みなさんお待ちかねの新着情報を満載してお届けする今回は、完全新作アニメーションで贈るサターン版オープニングムービーのセル指定画＆絵コンテを一挙公開！　このクオリティがそのままアニメーションにも反映されるから、ムービーの完成がとても楽しみ。それと注目の主題歌はパソコン版の「Go！Go！ウェイトレス」をアレンジし、新規に録りおろしたものが使用される。オリジナルにない2番の歌詞もゲーム中のどこかで使われる予定。ちなみに右下の気になる少女の正体は？詳細は次のページにて！

ムービーの絵コンテ公開！
そして いよいよ
新キャラクターの
詳細が明らかに…

サターン版「Pia

キッとこちらをにらみつけ、何か言いたげな様子のともみ。どうも水まきの最中に、誤って水をかけてしまったらしい。もしかしたら、最初の出会いがこのシーン!?

いつも元気なミーハー娘 1

TOMOMI AIZAWA

愛沢 ともみ

主人公が夏の間やっかいになる「キャロット」の寮の近くに住む、中学3年の女の子。かわいいデザインのキャロットの制服にあこがれ、最近はヒマさえあればお店に遊びに行くという毎日を送っているようだ。性格は明るく元気。感情がすぐ表に出るタイプの女の子である。

• Tomomi's Personal Data •

生年月日	9月16日	血液型	B型
身長	149cm	体重	39kg
3サイズ	B77cm／W57cm／H78cm		
趣味	おしゃべり		

友達思いの優しい少女 2

NORIKO SHIMA

志摩 紀子

おとなしくひかえめで、必要以上に人に気を使う、ちょっぴり損な性格の女の子（トラブルが起こるといつも仲裁役となってしまう）。本来はあまり活発でなく、どちらかというとインドア派。にもかかわらず、他の2人の影響で休日はほとんど外出していることが多いとか。

• Noriko's Personal Data •

生年月日	5月6日	血液型	O型
身長	150cm	体重	42kg
3サイズ	B79cm／W57cm／H80cm		
趣味	お裁縫		

♥キャロット2」新キャラクターはうら若き中学生の乙女たち！

オリジナルを制作したカクテル・ソフトの手による新シナリオの追加。ついに発表となったその主役達は、なんと同じ中学に通う仲良し3人組！　タイプの異なるこの3人の少女達が、いかなる経緯で本作の物語に関わってくるのか。そして、どんな形で“恋愛の対象”となりうるのかが、今から興味深いところである。キャラクターデザイン＆原画担当はカクテル・ソフトの次回作『With You～みつめていたい～』で人気急上昇中の橋本タカシ氏。より細かな情報は、続報を心待ちにしてほしい。

自分の背丈ほどもある大きなシャチの浮き具を抱え、上機嫌のともみとプールサイドにて。プールでデートというよりは、保護者のような気分かな……。うん、そんな感じ。

良くも悪くもいまどきのコ

YUKI KAMIZUKA

神塚 ユキ

仲良し3人組の中では中心的存在の、大人びた雰囲気を持つ少女。基本的に勝ち気で負けず嫌い、少しいじわるなところもある。以前はともみに付き合う形でよく「キャロット」に顔を出していたものの、最近は紀子と行動を共にしていることが主らしい。何か理由があるのだろうか？

• Yuki's •
Personal Data

生年月日　10月1日
血液型　B型
身長155cm　体重43kg
3サイズ　B77cm／W57cm／H78cm
趣味　バスケットボール

次のページからは初めての人でもよくわかるゲームシステム&イベント解説！

次頁からは新着のイベントシーンを交えつつ、ゲームの概要をざっと説明していくよ。前作を未プレイのユーザーはよーく読んで予習しておこうね。

GAME SYSTEM

基本はバイトと自己鍛錬！

女の子へのアプローチも忘れずに☆

自身に男としての魅力が足りないと、せっかくの恋のチャンスも逃してしまう……なんて、何かの宣伝文句ではないけれど、確かにそれも一理ある。というわけで、本作において重要な意味を持つのが、主人公のパラメータという要素。これが一定値に満たないと、発生しないイベントもあったりするので、日々のトレーニングは決しておろそかにしないこと。

また、人によって好みのタイプも千差万別。たくましい男の人が好きというコもいれば、漠然と優しい人がいいなと思っているコもいたり……。パラメータはバイト中の業務内容によって上がる部分が変わるので、シフトの決定は意外に重要(詳しくは以下参照)。そうして自身の魅力を磨く一方で、バイト前やバイト後の自由時間にお目当ての女の子に声をかけ、愛情度をアップさせていくというわけだ。愛情度が高まれば、特別なイベントも発生しやすくなるぞ。

毎週木曜日はシフト決定の日

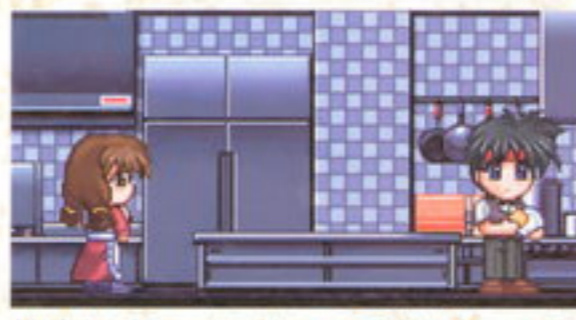
業務内容は全部で8つ。お目当てのヒロインと担当区域が重なれば、そこで特別なイベントが起こることも……。そうしたイベントを探し出すのもまた楽しい。

ウエイター

注文を受けたり、料理を運んだりと、最もお客に接する機会が多い仕事。「容姿」がアップする他に、ウエイトレスのコ達と仲良くなれるという特典もあり。

キャッシャー

レジ周りの仕事を主に担当。お金を扱う関係上、「容姿」のほかに「学力」も向上する。ヘンなお客もいるのでご用心!?

皿洗い

地味ながら、なかなかの重労働だったりする皿洗い（ディッシュ）。洗っても洗ってもまだ次が来るため、「根性」がつく。

早苗　この人がさっき潤君が話していた新人の方ですね。あずささんの他にもうひとり来るって言っていた。

美奈　セットのドリンクを何にするかと、食前か食後にするかの確認もよく忘れちゃいますから気をつけてくださいね。

掃　除

お客さんに気持ち良く来店してもらうため、店内をきれいに清掃する。「根性」や「体力」、「優しさ」などがアップする。

料理仕込み

厳密には材料の下準備と調理という別々の仕事。どちらも「根性」が上がるほか、つまみ食いのため「体調」も回復する。

倉庫整理

届いた食材等を分類する力仕事。指定の日のみ担当することとなり、「根性」と「体力」が大幅アップ。その分、疲れます。

うれしはずかし？バイト中のエピソード

新メニューの試食会

新メニューの味見に呼ばれたあずさと君。なんであなたと一緒なの、とムスッとしていたあずさだが、おいしさに負けて思わずニッコリ。

裁縫くらいできるんだから！

ボタンのほつれを直してあげる、とソーイングセットを取り出す葵さん。慣れない手つきながらも一生懸命なその姿に、ちょっとドキドキ。

お目当てのヒロインはどこにいる？

バイト前の自由時間に街をぶらつくことで、お店の関係者に出会えることもある。特にイベントが起こらずとも会って話ができれば愛情度は確実にアップするから、積極的に行動すべし。

美奈と一緒にお勉強

たまりにたまった夏の課題。美奈にいいとこみせようと、軽い気持ちで手伝うものの……高1の問題、覚えてる？

お手並み拝見といきますか

たまたま立ち寄ったゲームセンターで、格闘ゲームに興じるつかさを発見。彼女の意外な一面を見たって感じかな。

宴会に巻き込まれ、ふと我に返ってみると、かたわらにはスヤスヤと寝息を立てる葵さんの姿が。これってまさか、何かマチガイが起こってしまった後なのか!? その推測が事実かどうかは、ご想像におまかせします。

飲み会のお誘い!?

酔っぱらいに並のリクツは通用しない。2人はお酒を飲める年だからいいけれど、こっちは一応、未成年なんですが……（模範的回答）。特に参加を強要されるわけではないから、断わることもできますよ。

バイト中のハプニング！

かおるちゃん迷子騒動

お兄ちゃん…ままぁ　どこぉ…？

彼女が山名かおるちゃん（3）

元気いっぱいに砂遊びするかおるちゃんと、母親の春恵さん。彼女が22でかおるちゃんが3つだから、19のときに……。いろんな意味で旦那さんがうらやましい。

誰を呼んだらいいだろう？

制服のすそを握りしめ、ママはどこ？と涙目で君にすがる女の子。どうやらママとはぐれて厨房に迷いこんでしまったらしい。近くには誰もいないし、女の子はとうとう泣き出してしまうし……。どうする!?

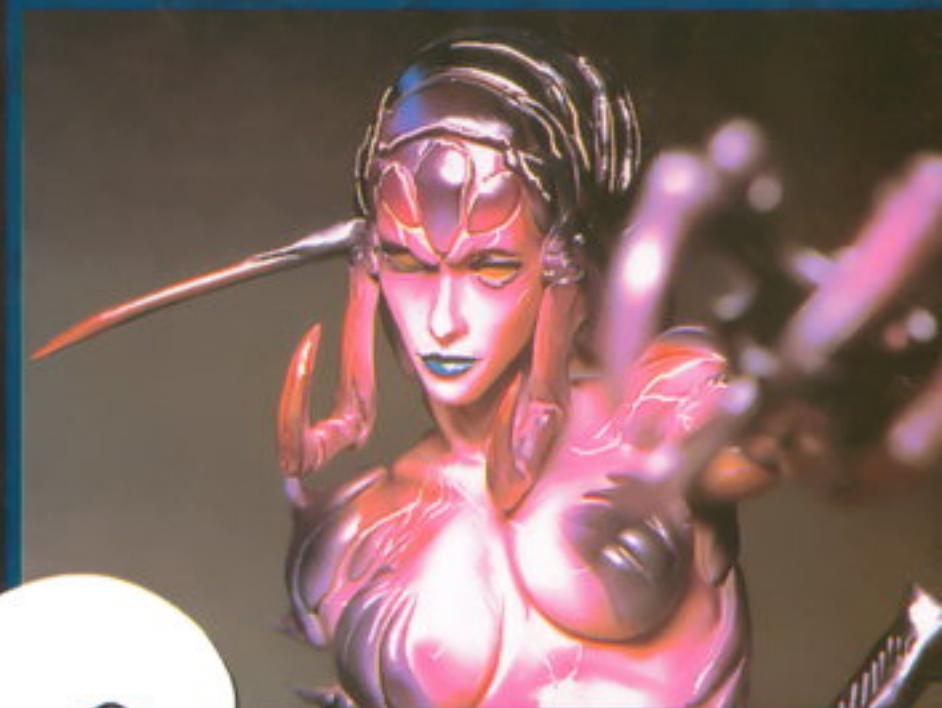
子供好きな涼子さんはともかくとして、意外にもこういうことが得意な潤。自分がうまくいかなかっただけに、ちょっと悔しいような気も。他の人に頼んだ場合はどうなるだろう？

探索・戦闘シーンを

いよいよ6日後に発売となる本作を、詳しいシステム解説を交えながら誌上リプレイ。これで、ついにゲームの全貌が明らかになる。

特報 SPECIAL REPORT

DEEP FEAR™

ディープフィアー

●セガ
●7月16日発売●6,800円
●深海ホラーサスペンス
●CD-ROM2枚組●1人プレイのみ
●18歳以上推奨

序盤のエピソード群を追いつつ不明だった点を一気に解消

俺の名はジョン・メイヤー。民間レスキュー会社ERSでライフセービングインストラクターを務めている。今日は4月1日エイプリルフール。俺はいつものように、平穏な時の流れの中で待機任務についていた。これだけ何もないと、さすがに緊張の糸がほぐれてしまうのか、相棒のムーキー、フリーカメラマンのシャロンの2人は、俺をからかって遊ぶ始末。まったく、困ったものだ。

俺はいつもERS室で待機している。ここには緊急時のみ作動するエアシステムがあり、備え付けのボックスには、救急キットが多数入っている。

外でまさかこんな大規模な海難事故が起きていようとは、正直言って想像もしなかった。

出動命令 CCDエリア

CCD AREA
RESTRICTED AREA

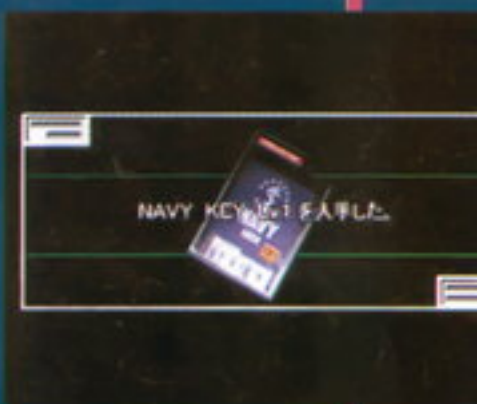
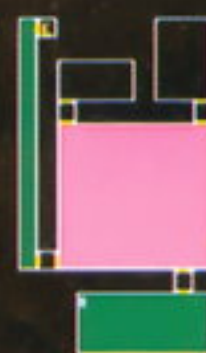
「オレたちがトップバッターだ」

ムーキーたちと話をしているところへ、緊急呼び出しが入った。今日のは少し勝手が違うようだ。早速コントロールデッキへ向かい、クランシー大佐から話を聞くと、予感は見事的中。潜水艦がNAVYエリアに衝突とは、穏やかじゃない話だが、問題は俺達の任務。潜水艦よりも博士の救出とエリアの接続を優先するのはなぜなのだろう。

クランシー大佐は、潜水艦クルーよりも博士の救助を優先させた。その真意はわからない。

シーフォックスがネイビーエリアに衝突した

便利なエリアマップを搭載

メイヤーは、マップがインプットされたPDAを所持しており、プレイヤーもこの情報を見ることができる。なお、場所によっては入るために専用のキーが必要となる。

FLOOR MAP
DOCKING-AREA B1
エリア間 接続室

中心に発売直前誌上リプレイ!

NAVY AREA

RESTRICTED AREA

第一世代JACK

1st GENERATIONS Jack

事件後に行われた米海軍の調査で、寄生生命体に体を奪われた生物ということで、「JACK」と命名された。最も数が多いモンスターで動きが遅い。

FRONT VIEW

REAR VIEW

衝突事故現場 NAVYエリア

「ヤバイッスよ、ここ」

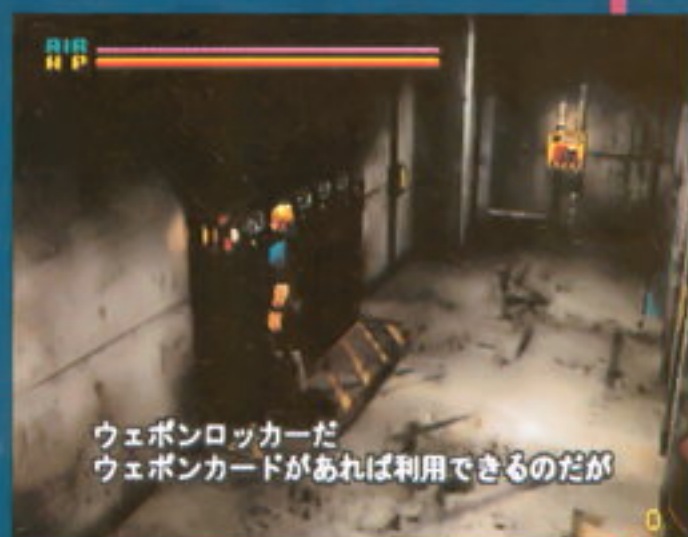
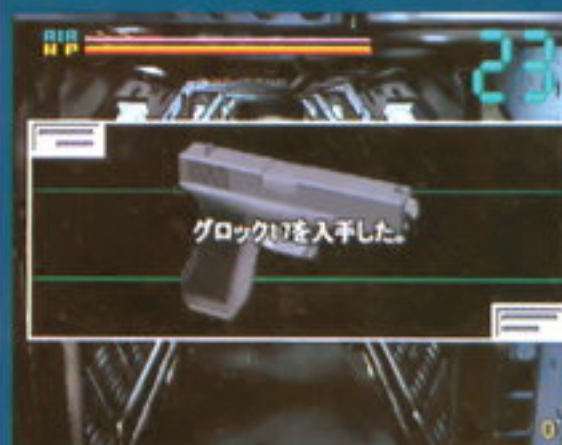
ムーキーが操る潜水艇で、NAVYエリアに向かった俺は、3階で1人の兵士を発見した。しかし、その兵士は突然モンスターへと姿を変えた。元は人間とはいえ、身の危険を感じた俺は、しかたなくこのモンスターを射殺。この信じられない状況のなかで、俺は博士の救出に成功する。

銃を撃つたびに室内のエアが減少するので、ムダ弾は使えない。自分の腕が頼りだ。

ネイビーキーを使ってエリア間接続室の奥に入り、博士を無事に保護。それにしても博士が女性だったとは……。

充実の武器管理システム

武器は1つしか装備できないので、新たに入手した武器を使用したい場合は、ウェポン画面で装備を変更することになる。また、モンスターとの戦闘が頻発するために、銃はすぐ弾切れ状態になる。そこで、弾丸の補充は倉庫で行う。

基地内に常設されている倉庫には、武器をマウントしているウェポンロッカーがあり、ここから新しい武器を入手できる。

ウェポンロッカーだ
ウェポンカードがあれば利用できるのだが

場合によっては、イベントで武器を入手することもある。このように、ストーリー進行に合わせて武器はしだいに増えていく。

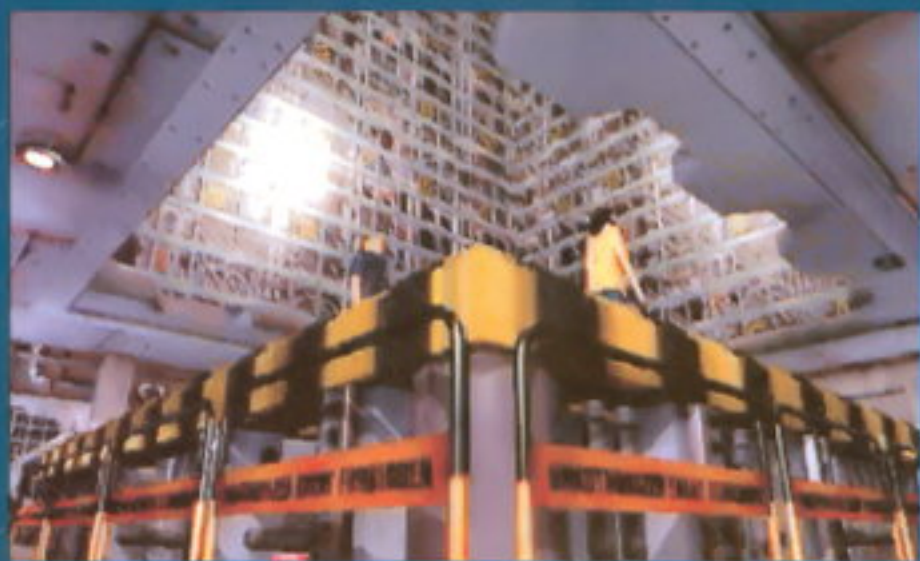
グロック17を入手した。

ウェポンロッカーでは、武器本体以外に弾薬も入手可能。弾が切れたら、まずは倉庫に行く。これが基本だ。

任務から帰還 ドッキングエリア

「君は何も見なかったのだよ」

博士を救助し、NAVYエリアとビックテーブルのドッキングに成功したものの、喜んではいられない。俺は、モンスターとの遭遇を報告するために、帰還してすぐにクランシー大佐の自室に赴いた。しかし、なぜか大佐は俺の話をまともに聞こうとしない。これには何か裏がありそうだ。

DOCKING AREA

RESTRICTED AREA

ドッキングエリアの巨大エレベーターで、NAVYエリアから無事基地に帰還。

エリアを出るとデュボアと出会った。どうやら大佐がお呼びのようだが、俺にも大佐に報告すべきことがある。

すぐには無理ね そういえば
クランシー大佐が呼んでたわよ

大佐の部屋に行くと、博士が顔を出していた。彼女はあそこでどんな研究をしていたのだろうか。

少し休みたまえ ワイズバーグ博士

エアシステムでセーブが可能

基地内のいたるところに備えつけられているエアシステムでは、室内の酸素補充以外に、データのセーブも可能である。

危険な場所に向かう前に、エアシステムを作動させて空気をMAX状態にする。ついでにセーブもしておくといい。

「エアユニットに魚雷飛弾!」「ムーキー、また出番だ」

大佐の無関心ぶりに疑問を持ち、大佐に積め寄ろうとしたその時、基地の危機を告げる内線電話が入った。その危機とは、衝突で沈黙しているはずのシーフォックスからの魚雷発射! この海底で原潜テロというのは考えにくいが、そうではないとすると、いったい誰がこんなことを?

エアユニットエリアです!

皮肉なことに、魚雷はエアユニットの作動音に呼応してホーミングしているらしい。まもなく俺たちの命の綱が断たれる。

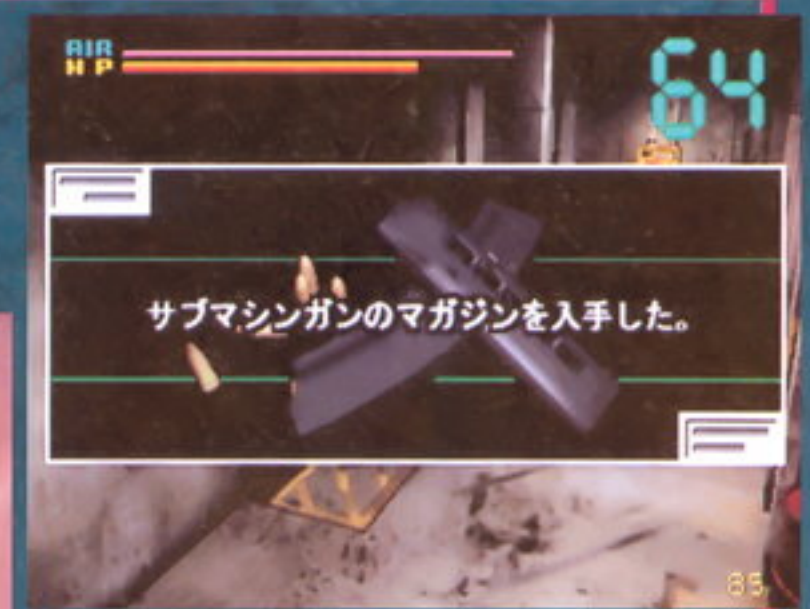
くそっ!

クランシー大佐も、対策を立てられないことにイラだっている。

ウェポンカードは数種類存在

シーフォックスは魚雷を発射したあと、今度は核ミサイルの発射態勢に突入。そこで、メイヤーは大佐からの要請で発射解除に向かうことになる。その際、大佐から受け取るのがウェポンカードというアイテムで、倉庫にあるウェポンロッカーを開けるためのもの。武器ごとに専用のウェポンカードを使うことになる。

これで武器を調達しろ

サブマシンガンのマガジンを入手した。

差し出されたウェポンカードは、CCDエリアの1階にある倉庫で使用できる。入手できる武器はサブマシンガン。命中率は低いが複数の弾を連射できる。

2つの鍵を制御卓に差し込まなくては…

ビッグテーブルのソナーが、核ミサイルのハッチ展開音を捉えた。発射を阻止するには、潜水艦の司令塔で直接解除するしかない。

幸い俺は昔、SEALで解除訓練を受けた事がある。そこで、ムーキーの潜水艇で、俺が直接シーフォックスへ侵入する事になる。

ムーキー また出番だ

「変な病気でみんな死んじまった」

シーフォックスへ侵入すると、クルーたちの死体がいたるところに横たわっていた。生存者の話では、謎の病気が原因らしいが、これだけ急速に感染して死に至る病気は聞いた事がない。他に原因があるはずだ。

潜水艦外部接続室にいた生存者も、その病気のためか異常な震え方をしている。

魚雷室は浸水しているうえ、空気精製室は火の海。どちらもこのままでは進めない。

進行不可能

炎が激しく これ以上進めない

死体からキーを入手。ロックされた部屋に入ると、背後にモンスターが!

SEA FOX シーフォックス 艦内マップ

マップ表記の意味 AS＝エアシステム UP＝登りハシゴ
数字は各フロアのつながりを表しています。

第一世代PRESERVATION

1st GENERATIONS Preservation

寄生生命体の種の保存のため、卵を生み落とす。JACKと異なり、哺乳類のメスが変化した状態だ。動きはすばやいが、攻撃耐性はJACKよりも劣る。

REAR VIEW

FRONT VIEW

俊敏な動きで接近するモンスターなので、銃のねらいを定めにくい。

「奴らを地上に出してはならない」

魚雷室で消火カプセルを入手したあと、空気精製室の火災を消火して先に進むと、司令塔で艦長に会うことができた。さっそく彼から解除キーのありかを聞き出し、キーを入手する。そして、再び司令塔の制御装置へ向かうが、そこで俺は変わり果てた艦長と再会する。

2つあるキーのうち、1つを艦長から受け取ることができたが、もう1つは副官を捜してからだ。

副官の死体にあった認識票の番号を入力することで、士官室の金庫からもう1つのキーを手に入れた

モンスター化した艦長に、ありったけの銃弾を浴びせる。艦長は一瞬だけ意識を取り戻し、遺言を残す……。

ダラス・シルバー

DALLAS SILVER

最新鋭原子力潜水艦シーフォックスの艦長。彼は戦いのあと、寄生生命体の危険性を言い残して死んでいく。

解除に成功してホッとしたところで、潜水艦が海溝へ落下しそうになる。逆さまになった艦内から脱出するハメに。

なんとか魚雷発射管から脱出。この海では、何かが起き始めている。人類が今まで経験したことのない「何か」が……。

TO BE CONTINUED…

韮沢 靖氏が語る “クリーチャーをデザインするということ”

「ヒタヒタと歩いているところが恐い」

今回のクリーチャーのコンセプトは、生物的に逸脱していない、存在してもおかしくないもの、ということですね。ファンタジーものだったら、関節が時計になっている、というデザインにもできたのですが。三世代に進化するクリーチャーそれぞれに共通点を持たせつつ差別化する、ということが難しかったですね。

この世に存在しないものにリアリティを持たせることは難しいです。ただ、存在しないといっても、作ってしまえば存在するものになりますから。僕が気をつけているのは、あまりに人の形をしていないと、夢物語の産物に見えてしまうということ。例えばクラゲをモチーフにすると、それを見た人は「クラゲの怪獣」という印象を持つと思うんです。人の形をした部分をどこかに残すことで、人とは違う部分が強調されるでしょうから。「DEEP FEAR」のクリーチャーは、恐くないところも恐いと思ってもらえるといいですね。怪物だからっていきなり襲ってくるのではなく、ヒタヒタと歩いているところが恐い、というような部分もありますので。(韮沢氏アトリエにて)

ゲーム中盤以降に登場するクリーチャーのデザイン画を初公開。右は最終進化形、第三世代のクリーチャーだ。

クリーチャーデザイナー
韮沢 靖氏

デザイン画のものを氏自身が立体化した模型。氏は造形面でも多方面で活躍している。

バッケンローダー

システムの詳細と序盤のストーリーに迫る！

特報 SPECIAL REPORT

発売日まで1ヵ月を切り、「バッケンローダー」の真の姿もかなり見えてきた。今回は最終版に近いサンプルROMを入手したので、システムや序盤のストーリーを、今までよりさらに具体的に解説していこう。

●セガ●8月6日発売予定●5,800円●タクティカルシミュレーションRPG●1人用●全年齢推奨

ストーリー性が強いシミュレーションRPG

ゲームをプレイしていくと、戦闘マップ間のストーリー展開がかなり長いことに気が付く。戦闘マップ上での会話もあるが、ストーリーの流れの中心は、マップ間の会話イベントとナレーションにあるといえるだろう。

シナリオの基本的な流れは右で紹介する形になり、戦闘の前には参加するキャラクターを選ぶことになる。セーブは、基本的にシナリオ間で行うのだが、戦闘マップ中でも自由に行える。長時間のプレイに疲れたら、いつでも中断できるのだ。

プロローグで語られるルシアンの暗い過去。マップ間には、さまざまなドラマがある。

戦闘マップもまた、ドラマの一部といえる。戦いのなかで、秘密が明らかになっていく。

ゲーム進行の基本

ストーリー進行イベント

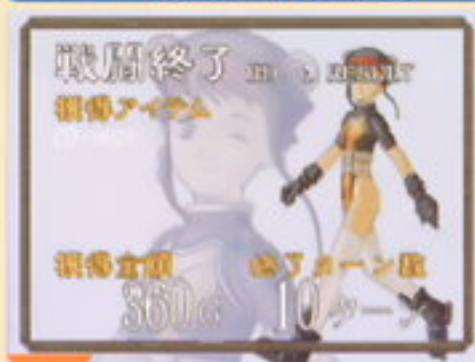
キャラクター同士の会話と語りで物語が進行する。

キャラクター選択

戦闘開始前に、出撃するキャラクターを選択する。

戦闘マップ

段差がある立体的なマップでの戦いが展開する。

戦闘結果報告

戦闘に勝利すると、戦利品やお金が得られる。

システム画面

場面によっては、データセーブができるモードに。

APシステムによる行動

このゲームでは、攻撃や移動といった行動が、すべてAP（アクションポイント）による制限のなかで行われる。

APは、全員99で固定だが、各キャラクターごとに移動、攻撃で消費するAPが違う。素早い者は、消費するAPが少ないという形で表現されているのだ。攻撃・移動は、APが許すかぎり自由にできる。

アナログの攻撃システム

攻撃は、通常攻撃、装器技、超装器技の3種類に分かれる。装器技と超装器技は、各人固有のもので、攻撃力が大きいもののAP消費量が大きい。

通常攻撃は、スレッジのアクセルの吹かし方によって攻撃力と熱蓄積量が変化する。車のエンジンのようにアクセルを吹かし、アナログ的に攻撃力を調節できるのだ。

成長するキャラクターの能力

キャラクターたちは、戦闘における行動に応じて経験値を得ていき、それが一定量溜まるとレベルアップする。

レベルアップは、攻撃や特殊能力の威力が上がることはもちろん、行動で消費するAPが減るという形でも反映される。レベルアップしていけば、移動・攻撃における素早さもアップするということだ。

 キャラクターデザイン・キャラクターイラスト：村田蓮爾

ROUND 1 小道 - die Glühbirme -

プロローグで、主人公ルシアンの生い立ちが語られる。妹が死んでから4年後、ルシアンは皇都（おうと）近くの街サウンド・オブ・ノイズにいた。

酔ったルシアンは、皇都の暗殺部隊に追われる少女を妹と見間違い、乱闘を繰り広げることになる。

キャロルを助けるため、暗殺部隊と対決する

勝利条件
敵を全滅せよ

敗北条件
ルシアンの死亡

キャロルに妹の姿が重なる

酔ったルシアンの目には、少女の姿が妹に見えた。

衝動的に暗殺部隊に襲いかかるルシアンだった。

ボス・キカザルを撃破！

ルシアンとキャロルの2人で戦う。建物の屋根の上では、スモールが見物している。

敵の隊長キカザルを撃破！ 正面よりも側面、そして高い位置からの攻撃が有効だ。

自衛団・ブロウモンキーズ

フランキー・ザッパ

自警団のボス。スモールがキャロルからアクセサリーをせしめたのを見て、「値段分の仕事はする」と脱出の手引きをしてくれる。

スモール・フェイシズ

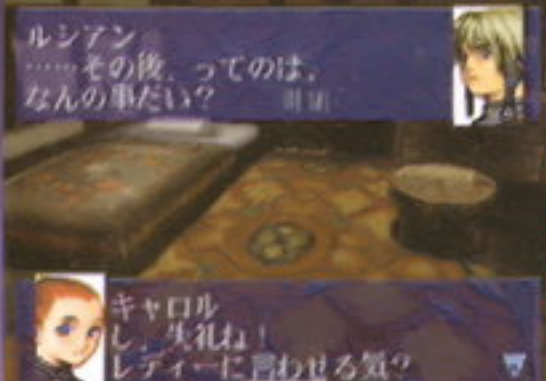
ザッパの子分。ルシアンたちが勝ったのを見て逃走の手助けをする。しかし、宿代と称してキャロルからアクセサリーをせしめる。

オレンジ・デラックス

ザッパの配下。技術屋でメカニックに強く、いい武器を作る。自作のスレッジをルシアンにあげたりと、いいところがある。

ROUND 2 裏路地 - die Falle -

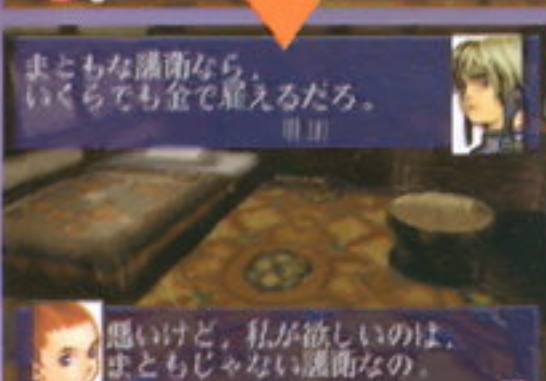
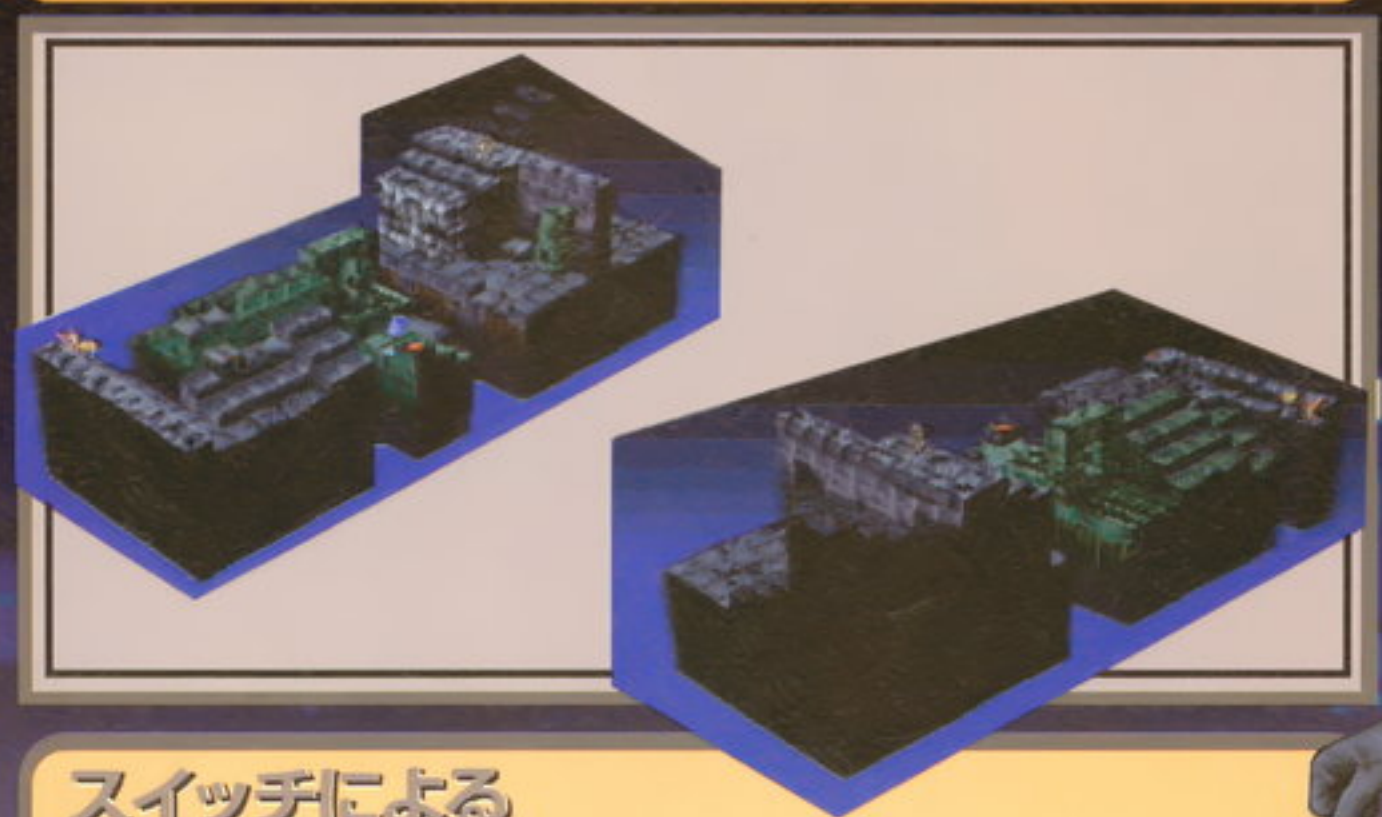
ルシアンが助けた少女の名は、キャロル。2人は、自衛団の少女スモールにかくまってもらい、一夜を過ごす。翌朝キャロルは芝居を打ち、ルシアンをハメようとするが、すぐに見破られてしまう。しかしルシアンは、キャロルが提示した行き先、霧都（みすと）に興味を持ち、同行することになる。

そして2人は、ザッパたちの手引きで街からの脱出をはかる。

暗殺部隊を避けて街から脱出する！

勝利条件
アートオブノイズから脱出せよ

敗北条件
ルシアンの死亡

キャロルはなにやら訳有り

キャロルは、ルシアンが泥酔していたのにつけ込む。

ルシアンは、霧都という地名に反応し、同行する。

スイッチによる仕掛けがいっぱい

このマップからは、スイッチによる仕掛けがいろいろと出てくる。スイッチを押すことで橋が架かったり、隠し扉が開いたりするのだ。スイッチを押すためには、スイッチの前でその方向を向き、アクションコマンドを実行する。スイッチを押すにも、APを消費する。

スイッチがある場所は、戦闘開始時にスモールが教えてくれる。

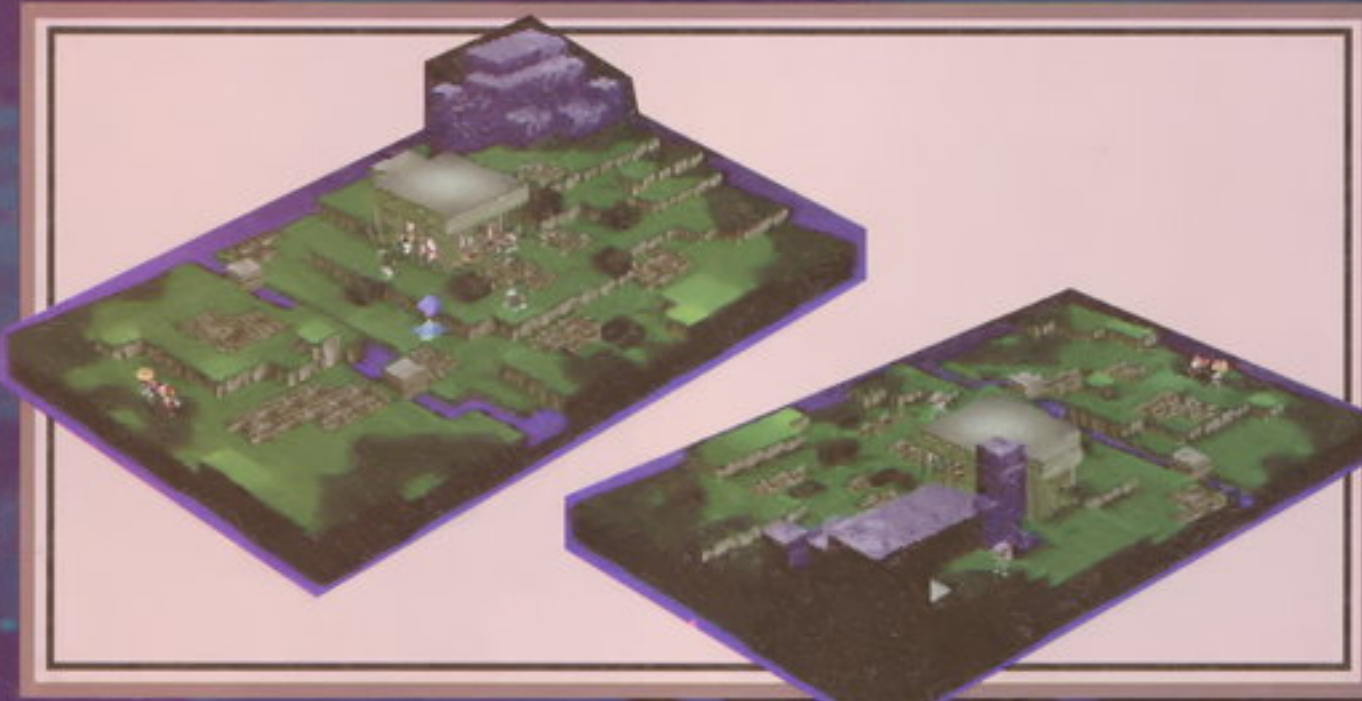
スイッチを押せば、橋が架かり通路ができる。

ROUND 3 ドラゴンアシュー - der Wald -

皇都を発って霧都へと向かうルシアンとキャロルは、近道をするために禁断の森・ドラゴンアシューへと立ち入った。

そこには盗賊たちが巣くっており、旅芸人たちを捕まえて金品を奪おうとしているところだった。見過ごして立ち去ろうとするルシアンを、キャロルはいましめ、盗賊たちと戦うことになる。

盗賊たちを倒し、檻の扉を開けるスイッチを押すのが目的だ。

盗賊に捕まった旅芸人一座を救出しろ!

勝利条件
虜囚を救出せよ
敗北条件
ルシアンの死亡

確かに、私の目は光を失って久しいけれど、

ヴェルベットは、目が見えないが不思議な力を秘めていた。

森の中で盗賊に遭遇

ルシアン
しかし助けるといったって
いったいどうするつもりだ?

山賊どもに邪魔をされるかもしれない。

芸人一座を助けるには、盗賊を全滅させなければならない。

S.R.G(Steam Refine Gear)スレッジとは?

設定資料の記述

武器・装備一連のシステムの総称。動力部となるジェネレータ部と攻撃部本体に分かれる。大まかな原理は、ジェネレータの重水素カートリッジにて純熱素を発生させて攻撃部に送り、チタンカーネル製の炉で大出力の熱源を起こす。この熱源を転用し攻撃力としているのである。

しかしこれには２つの弱点がある。重水素カートリッジを使用するため、代価品が売買され暴発が珍しいことではなくなっていた。もうひとつは、使用するたびにその基部に転換できなかった熱を溜めてしまう点。この弱点を克服するため、化学反応率が良くシステムを安定させることのできる重水素カートリッジに代わる物が必要とされた。

後にエドゥアルド島随一の科学者である剣帝レオーメの開発した精製技術により、マーテルリンクが創られた。従来の重水素に比べ、非常に高い化学反応率と安定性を示し、小型でそれほど高出力でないジェネレータでも驚異的な破壊力を実現させることができるようになり、兵器としてさらに発展した。

解説

スレッジとは、簡単に言えば蒸気機関のようなもの。違うのは、機関が石炭による炉ではなく、重水素カートリッジを利用するジェネレータであるという点だ。

ゲーム中には、さまざまなタイプのスレッジが登場し、チューンナップできるようになっている。

スレッジは、オプションパーツによってパワーアップできる。

長距離攻撃できる弓タイプの武器が登場

このマップからは、長距離攻撃が可能な弓型の武器が登場する。弓形の武器は射程が長く、川を隔てて一方的に攻撃できたりする。ただし、弓型の武器には欠点がある。縦横一直線上にしか攻撃できないし、自分の周囲に敵が入ってくると、攻撃も反撃もできなくなるのだ。

川向こうの敵が、弓を発射し攻撃してきた。

長距離攻撃に対しては、反撃することができない。

旅芸人・ケミカルブラザーズ

団長ケミカル

性別：男
年齢：55歳
身長：152cm
武器：大玉

気が弱いがいい人。太っているものの、特技は玉乗り。装器技もその特技を生かした怪しい攻撃だ……。

ヴェルベット

性別：女
年齢：17歳
身長：153cm
武器：弓

盲目だが、風の気配など自然を頼りにできるので、あまり不自由はないようだ。弓での遠隔攻撃ができる。

アイドル・レース

性別：女
年齢：16歳
身長：138cm
武器：手袋

文字通り一座のアイドル的道化師。脳天気だが、行動力はある。猫耳と尻尾が自前かどうかは、現在調査中。

ファットボーイ・スリム

性別：男
年齢：19
歳身長：175cm
武器：ナイフ

一見すると気弱な青年だが、強い刺激を受けると体が膨らんでしまうという特異体質。ナイフ投げが得意。

ROUND 4 ドラゴンアシュー - der Wald -

2人は盗賊を撃退し、旅芸人一座を救出することに成功した。しかし、休む間もなく盗賊の増援部隊が出現。非常に強い敵のボスを倒すことは不可能に近い。

旅芸人のひとりヴェルベットは、それを悟りなんとかして時間稼ぎすることを進言する。全員一丸となって盗賊たちを撃退し続け、なんとか持ちこたえていると、大きな力を持った者が現れる。それは、初めて見る杜人の姿だった。

ヴェルベットを信じて盗賊団の攻撃に耐えろ

勝利条件
盗賊団の猛攻を耐えぬけ
敗北条件
ルシアンの死亡

ヴェルベットのアドバイス

新手に囲まれたとき、ヴェルベットが意外な発言を。

ヴェルベットの言葉を信じて防戦陣形を張る。クリア条件によって、さまざまな戦術がある。

ケミカルブラザーズも戦闘に参加

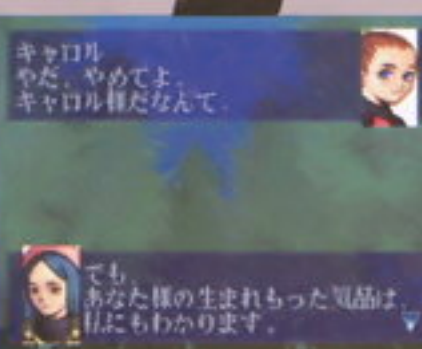
このマップは、ルシアンとキャロルの2人に加えて、ケミカルブラザーズの4人が戦闘に参加する。ケミカルブラザーズのメンバーは、弱いように見えるが、じつは固有の装器技まで持っており意外にも強い。ポリゴンによる戦闘シーンまであるから見物だ。

それぞれが独特の武器を使用する。芸人らしい戦い方がおもしろい。

まだ見えない物語の展開 そのヒントはプロローグに？

シナリオの全貌は、ここまでのプレイではわからない。ただし、伏線はある。

プロローグで語られる騎士の物語は、単なるおとぎ話とは思えない。この物語は、エドゥアルド島の創始の物語のようであり、ルシアンとキャロルの運命を暗示させる。また、歌姫ヴェルベットにも秘密がありそうだ。

騎士の物語は、非常に思わせぶりな内容だ。

ヴェルベットは、キャロルの正体も看破する。

騎士の物語

原書の記憶。火と水の神様が治めている世界。原書の世界は、暗く、寒い。

人々は、火の神の竜から火を盗み世界に火と光をもたらす。火の神は怒り、もっていたひかき棒を地に突き立てると、大地は裂け火に包まれた。見かねた水の神は、選ばれたものを小さな島に集め霧で囲って火から守った。島は、火と水の調和によって豊かな世界になった。

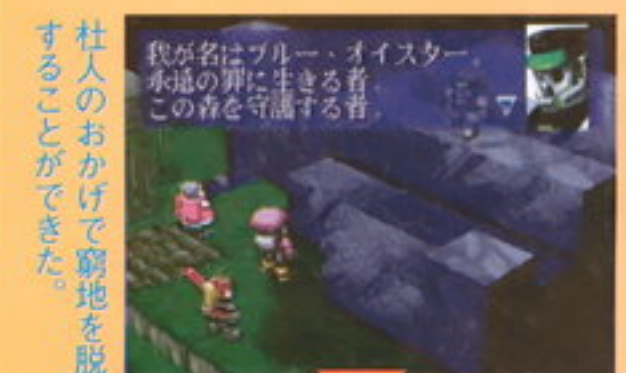
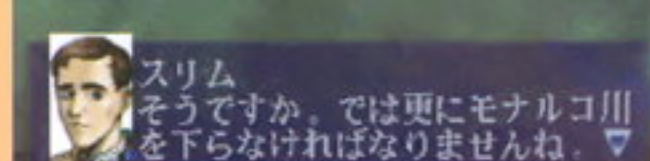
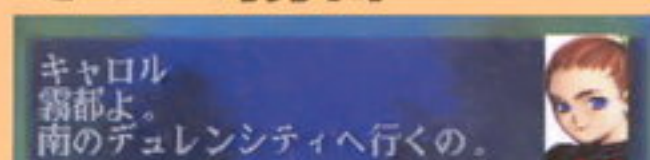
それから永い時が過ぎ平和が続いたが、ある日悪い魔法使いが島に現れた。悪い魔法使いは、火の神の竜から火を盗もうと、竜を探し始めた。しかし、竜は見つからない……。封印された竜の所在を知っているのは、今はこのお姫様だけ……。悪い魔法使いが聞きだそうとしたが、お姫さまは口をかたく閉ざしたまま。怒った悪い魔法使いは、お姫さまを光の届かない暗い塔に幽閉した。

それを知った騎士は、銀の鎧に身を包み不思議な水の剣を片手に、お姫さまを悪い魔法使いから救うため、冒険の旅にでた。お姫さまを思う心が五つの光を集め、水の剣に宿ったとき……。騎士は輝士となった。騎士は五つの光の力を借り、幾多の困難を乗り越えついに悪い魔法使いを倒し、お姫さまを救い出しました。めでたしめでたし。

杜人 ブルー・オイスターとの出会い

ヴェルベットが予感した大きな力とは、杜人のことだった。杜人とは、以前の資料によると古代人の末裔らしい。杜人は不思議な力を持っているようで、盗賊ですら刃向かうことをしない。ブルー・オイスターと名乗る杜人は、森の番人としてルシアンたちに退去を示唆する。しかし、杜人を前に毅然とした態度のヴェルベットに、ブルー・オイスターも心打たれたようだ。

杜人のおかげで窮地を脱することができた。

ヴェルベットは、杜人も一目置く存在のようだ。

そして霧都へ…

ヴェルベットの案内で森を抜けることができた。そして、ルシアンとキャロルは霧都へ、ケミカルブラザーズは彩都（さいと）へと、別々の道を進むことになる。

皇都キングクリムゾンと5つの都市

エドゥアルド島には、皇都を含む6つの都市がある。重水施設を持つ霧都など、騎士の物語と関係が深そうだ。

● コンパイル謹製 ●

コミカルタッチ

特報 SPECIAL REPORT 完成度100%

魔導

お持たせ！もうすぐ発売よん♥

イタズラ好きの精霊 ジャーン

コンパイル

- 7月23日発売
- 5,800円
- RPG
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

イタズラが大好きな精霊の女の子。イタズラといっても人にちょっかいをかけて面白がる程度の軽いものが主だけど、その計画をうっかり口に出して失敗することもしばしば……。魔導の力はそれなりに高いようです。

そこで　おまえたちが　まよってる間
ジャーン様は　ゆっくり
ひるねでも　してるじゃぁ～ん！

「ぷよぷよ」シリーズでおなじみのキャラクター達が暮らす、一風変わったファンタジー世界を舞台にした"お気楽RPG"「魔導物語」。発売も2週間後に迫った今回はサターン版の"ここが見どころ!"という部分をまとめて紹介していくよ。どんな出会いが君を待つ!?

発売直前　特別企画

特選！サターン版"魔導"迷場面珍場面

マモノ達を狂わせる奇妙なケムリの発生源を追い、旅立ったアルル達。ところが、彼女達の行く手には「世界の危機」などとは無縁そうな（まったく関係がないわけでもないけど）おかしなイベントが目白押し！　そこで序盤～中盤にかけてのイベントから、シリーズのファンなら不覚にも笑いがこぼれる迷場面の数々をここにピックアップ！　P84、85のイベント紹介（へんなものメイン）も合わせてお楽しみください。

家で　飲むお茶が
いつもより　うすいんだよ…

かあちゃん　ケチってやがるな？

よけいなことを
いうんじゃありませんっ！

深刻なお茶不足となったある村にて。「お茶」ってことは例のホネ男が原因か!?　婆さんも、違う理由でご立腹。

ワシなんか　歯がないので
センベイも食えんし　肉も食えん！

茶

まぶしいデ〜ス

妙にサワヤカな表情のインキュバス。彼の身に何が起きたのか？　現時点では謎である。

シェゾ
あん？　…なんだ　アルルか
なんで　こんなところに　いるんだ？
ひょっとして…　ヒマなのか？

数々の作品で3枚目扱いされてきたシェゾも、今回はカッコ良く登場……と思えば、やはり……。詳しくは、P85を参照のこと。

どうぞ、ごゆるりとお楽しみください。

まぁ　いろいろ　あるけぇ
ゆっくり　見ていってくれぇや
のっほっほー

のお気楽RPG!

あふれる気品　かがやくビボウ…
ビューティー　ビューティー
てんこもりっ！！　ファッハハハハー！

物語

魅惑のミニゲーム
ぷよカードってナニ？

クツロギの町にある「ぷよカードギルド」。ここで遊ぶことができる「ぷよカード」とは、同色の札を消してできたポイントで相手を攻撃し、敵の持ち点を0にしたほうが勝ちとなる対戦カードゲーム。勝つともらえる「勝利ポイント」でいろんな景品をゲットすることもできるから、まずは腕を磨くべし。勝ち進むとより強い相手と対戦することもできるぞ。

こちらは　「ぷよカード」による勝負を
会員の方に　お楽しみいただくための
ご案内所でございます

単純なようでいて、
奥は深いのだよ

ゲームの流れ

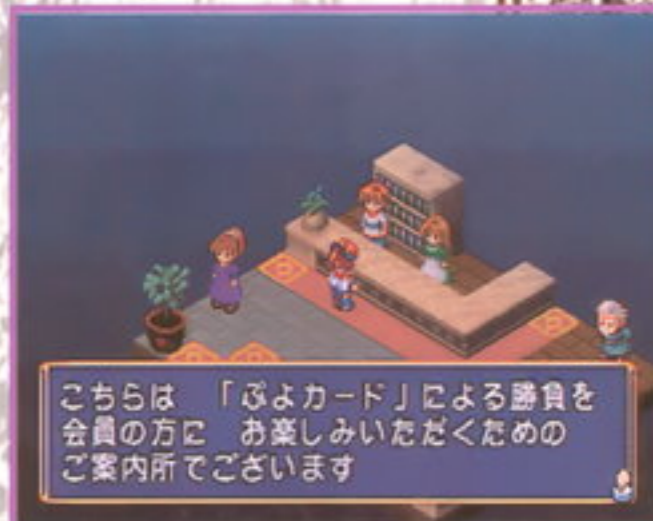
①カードを場に出す

手札の中から使うカードを選び、場に送る。一度に出せる数に制限はないので、よーく考えてカードを置いていこう。

②山からカードを補充

使った分だけ山からカードを補充する。①の結果、場のカードが消えた場合のみ、「連鎖判定（右の解説参照）」後に補充。

③相手の手番

以後、交互にこれを繰り返す。一度に多くのカードを消されると、それだけ被ダメージも増えるので、スキを与えぬよう。

同じ色を4枚以上揃えると
連鎖のチャンス

同じカードを4枚以上並べると、「ぷよ」のルールよろしくカードは消える。このとき札が山から1枚場に出され、連鎖判定が行われる。続けて札が消えれば高得点！

秘技"全消し"!!

場の札がきれいさっぱりなくなると、より高いダメージを与えられる。これが決まれば勝ったも同然。

カーくんを味方につければ
一発逆転も夢じゃない!?

札を消すごとに上下するカーくんがいずれかの端に到達すると、彼は移動側のプレイヤーに有利な現象を起こしてくれる。中でも連鎖の「積み込み」は超強力！くれぐれも敵に回さぬこと。

美貌の変人
インキュバス

現在のポイント……　30P
すてみの勝負師
「インキュバス」………50P

女の子と自分自身をこよなく愛すナルシストのマモノ。ゲーム中はあるポイントのボスとして登場する他、ぷよカードの3番目の対戦者でもあったりする。練習相手に等しい前の2人と違い、連鎖技を使いこなす強敵だ。

出会った人の数だけ、そこに小さなドラマがつくられる

個々のキャラが強烈な個性を持つ本作では、「出会い」がそのまま1つのイベントであると言っても過言ではない。味のある町の住人達のセリフにも要注目、かな。

マボロシの魔法争奪、大魔術大会！

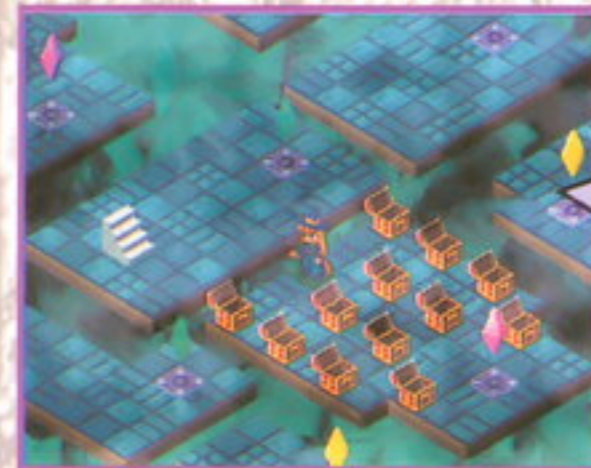
これまでに多くの者が挑み、敗れていったココチョイの町の大魔術大会。試練の塔より「めざめの水」を持ち帰ることのできた真の魔術師にのみ伝えられる「マボロシの魔法」を手に入れるべく、アルル達はウイッチとともに大会出場を決意する。あらゆるカギをたちどころに開く「マボロシの魔法」、見事手にすることができるだろうか？

町の長
……では　みなの者よっ！
ここに　大魔術大会の始まりを
つげるものとする）

手にすることが　できるのは
塔より　「めざめの水」を持ち帰りし
まことの魔術者のみ………

なんて　この町に
マボロシの魔法が　伝わってるの…？
気になって　ねむれないの…

「なんで」はこの際、言いっこなし

なぜ町にそんな魔法が伝わっているかわからない、とひとり悩む女の子。言わぬが花というヤツです。

塔の内部は仕掛けの山！

移動する床&ワープゾーンの複合など、頭を使わないと進めない場所もある。ライバルの邪魔もあり。

アルル　ルルー　ミノタウロス

新種、発見？

どう考えてもぷよぷよはしてないが、これも一応「ぷよ」の仲間。仲間や自分の傷を癒す「ヒーリング」の魔法を使う。

気まぐれカーくんの必殺ビーム

普段は踊っているだけのカーくんも、たまにはビームでアルルの援護をしてくれます。ほんと、たまーにだけどね。

何でも切り裂くベアクロー
アウルベア

クマの腕力とフクロウの俊敏さを持つ凶暴この上ないマモノ。通常の攻撃を無効化する能力を持っているため、やっつけるにはコツがいるらしい？

あッ

べしッ

華麗なる手さばき！

サキュバス
ああ～ら…いたいいたいって…
そんなにまで　アタシと
いっしょにいたいの？

あら？

しぐさが愛しい
スキヤポデス

大きな足を持つことにコンプレックスを抱く、陽気なマモノ。ぴょんぴょん跳ねながら攻撃するも、けつまずいて転んでみたり……。これでも一応、ボスキャラの1人。

見た目どおりの女・王・様
サキュバス

似た者同士のインキュバスと「どっちが異性にモテモテか」なんて競争をして、近隣の住人を困らせるハタ迷惑な女の人。彼女のムチでしばかれるとくせになるとかならんとか。

CHECK セーブポイントを活用すべし

ダンジョンの中でもデータが保存できるセーブポイントは、たいていボスのいる手前の地点に置かれている。ボスに挑む準備ができたら、先へ進もう。

セーブポイントです

輝け！第一回"魔導"美少女コンテスト！？

美少女コンテスト好き(？)のドラコに誘われ、やってきたラギャスの町。ここの町で町興しの一環として行われるコンテストは、容姿の優劣のみならず、知力・体力・時の運まで試されるというものらしいのだ。遺跡に隠された「美少女のあかし」をいち早く手に入れ、栄えあるNo.１の座を掴むのはどのチームか……ってコレ、本当に美少女コンテストなの？

ええっ！？　スリーサイズですか？
そんなぁ…　初めてあった人に
教えられません…　きゃっ

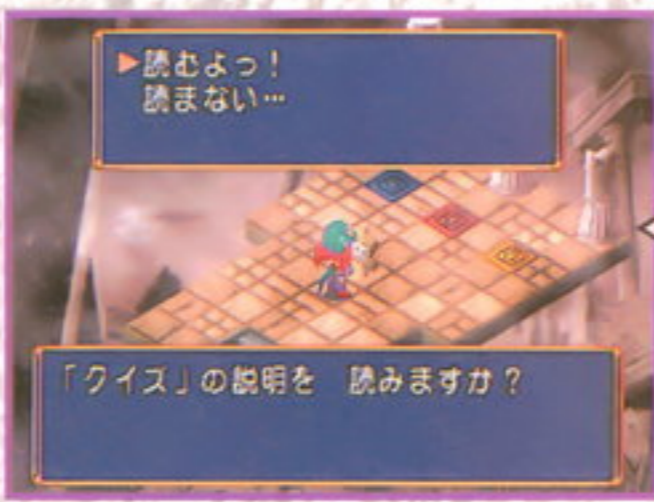
町長
この　コンテストに　勝つためには
知力・体力・時の運を
かねそなえていなければ　なりません！

３人１組で行われるかなり変わったコンテスト。どうして美少女コンテストでチーム戦……。ノリ的には「女の子だらけの○○大会」とか、そういうのに近い。

次々と脱落者が……

ヘンなのが　たくさん　おそってきて
すごく　コワイんだからぁ！」
…だ　そうだよっ！

コンテスト会場の遺跡ではさまざまな障害が美少女達を苦しめる……って、苦しめてどーするんだろ。

クイズもあるでよ

▶読むよっ！
読まない…

「クイズ」の説明を　読みますか？

知の難関であるクイズ。どれもラギャスの町に関係することだから、よく考えればわかる!? 一回で解けるかな。

シェゾ、あんたって人は……

コンテスト開催の立て看板を前に、何だか盛り上がっている闇の魔導師シェゾ。最初こそ「最強の魔導師を目指す俺には関係ない」などと言っていたものの、「若く、みずみずしいぴちぴちボディがはじけまくり」等のアオリ文句にこの有り様。あ～あ。

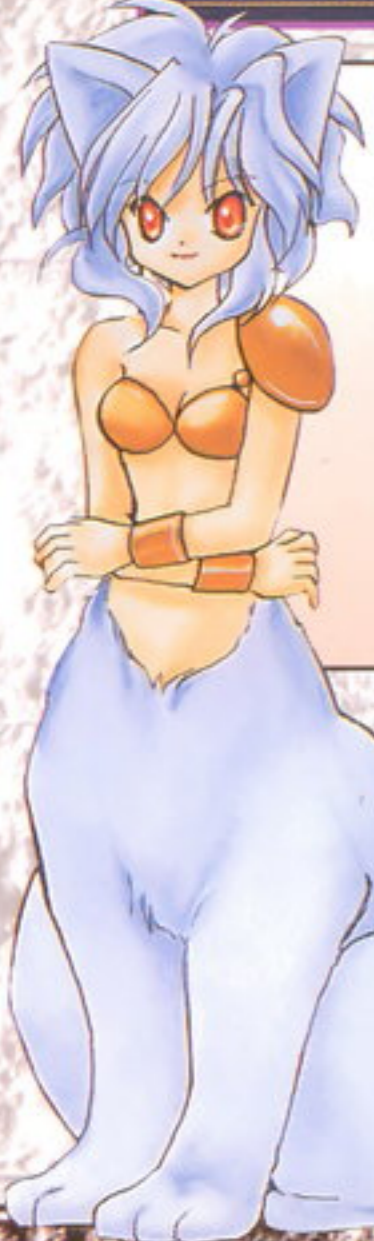
あくまでも　オレが最強の魔導師を
目指すために　美少女どもの
はじけぐあいをなぁ～っ！

もう何を口走っているのかわかりません。見てください、このしまりのない顔！

もの忘れの激しいジイさんに…

何か大事なことを忘れて困っている老人に、強いショックを与えれば思い出すかも？　と提案するルルー。試しに「破岩掌」(！)をかましてみたら!?

こういうときは
何か　強いショックを　あたえると
いいって　聞いたことがあるわ

ぬあああああ～～～っ！

手ぐせの悪いイヌムスメ
スキュラ

人のものをかっさらうのが得意という、やな特技を持つ半獣人の犬少女。したたかで、非常に「いい根性」をしています。彼女を捕えないことには、盗まれたものを取り戻せない！　こうして、山中を探し回る羽目に……。

…！！
アルル！　様子がおかしいわっ！

わっ！？

ああ～～～～～～～～～っ！！

わくわく魔導NEWS！
コンパイルCD－ROM画集

7月10日緊急発売！

歴代の「魔導」や「ぷよ」シリーズのパッケージ・説明書のイラストを中心に123枚もの原画を収録したファン待望のCD-ROM画集（Windows95用）がついに登場！ コンパイルの会報誌「コンパイルクラブ」の表紙・裏表紙からのチョイスもありと、充実のコンテンツ。価格は3,800円(税別)。

COMPILE GALLERY 123

「COMPILE GALLERY 123」。スクリーンセイバー付き。

トレーディングカードがソフトに同梱そして９月に発売決定！

また、サターン版「魔導物語」に、９月発売のトレーディングカード（販売：ソフトバンク）が同梱される。今回同梱されるのはレアカードなので、絶対手に入れよう！

ARLE・NADJA

RULUE

SATAN

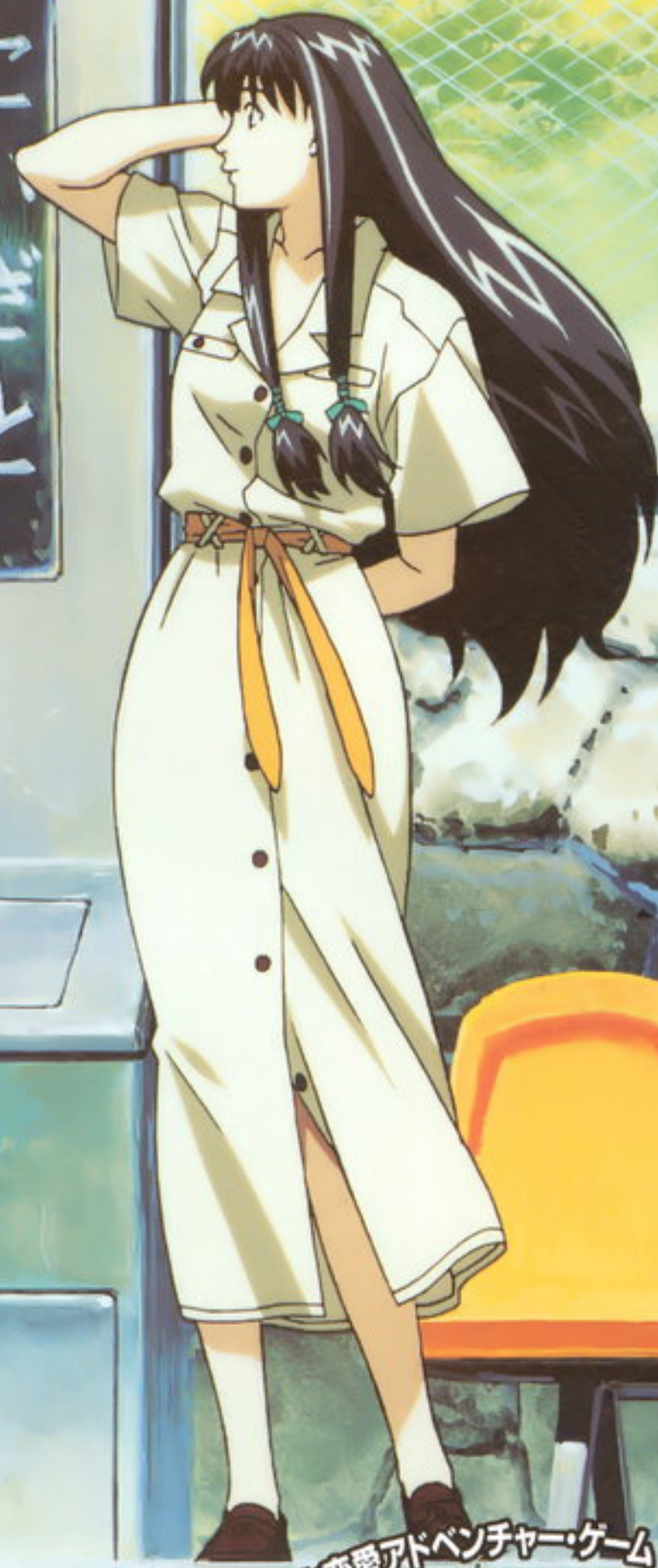
HOSHINOGAWA　AIJI

SEGASATURN

PlayStation

その朝ぼくは、夢に飛び乗る。

初夏の稚内。夢にまで見た豪華特急での日本縦断旅行。
日本全国の旅先で、どんな出逢いが待っているだろう。
どんな女の子たちと知りあえるだろう。
おしゃべりして、デートして、うまくすれば電話番号も…
そんな期待を胸に、夢のような15日間の旅は始まった。

こいざと

ドラマチック恋愛アドベンチャー・ゲーム

お嬢様特急 エクスプレス

あかほりさとる事務所オリジナル第1回作品

企画：あかほりさとる

ストーリー構成：花田十輝
キャラクターデザイン&作画監督：柳沢まさひで

セガサターン版 プレイステーション版
7/30 on SALE
希望小売価格 各6,800円（税別）

予約 W チャンスキャンペーン実施中!!

1998年7月29日（消印有効）までにお店でこのソフトを予約して応募するともれなく特製ポストカードをプレゼント。
さらに、特製オレンジカードが抽選で500名様に当たる!
※詳しくは店頭のチラシかユーザーサポートまで

『お嬢様特急』は、マルチメディアに展開中!

■電撃G's文庫 好評発売中!
『お嬢様特急①』
著／花田十輝　イラスト／柳沢まさひで　定価510円＋税
第②巻9月10日、第③巻12月10日発売予定

■電撃コミックス コミック『お嬢様特急①』
勝又礼夫（みちお）　原作：花田十輝
今夏・発売予定

■電撃コミックスEX
『お嬢様特急SDお嬢様デラックス!』
森田屋すひろ
8月10日発売予定

■電撃攻略王
『お嬢様特急』公式攻略ガイド
電撃Play Station & SEGA SATURN特別編集
7月発売予定

■CD
ラジオドラマ『お嬢様特急 far away vega 1st HALF』
（CDエクストラ仕様）好評発売中!
ラジオドラマ『お嬢様特急 far away vega 2nd HALF』
（CDエクストラ仕様）8月5日発売予定
シナリオ／花田十輝ほか（発売：ポリグラム）

■ラジオドラマ放送中
『電撃大賞～お嬢様特急～』
・文化放送　毎週土曜日 26：00～26：30
・ラジオ大阪　毎週日曜日 26：00～26：30

MEDIAWORKS
(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/

DATA EAST PRESENTS

当たるぞ！1998夏

グアム 5名サマー 旅行プレゼント！

ユーザーさまのおかげサマーキャンペーン'98夏

下のキャンペーンタイトルのゲームを買って、応募券を送ると
なんと、なぜかグアム旅行をはじめ、豪華プレゼントが抽選で当たる！！

ハードボイルドアドベンチャー
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに
定価5,800円　コンビニでも好評発売中！

トラップアドベンチャー
慟哭そして…ファイナルエディション
定価6,800円　8月6日発売！

ハードボイルドアドベンチャー
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに
定価5,800円　好評発売中！

トラップアドベンチャー
慟哭そして...
定価6,800円　好評発売中！

3Dポリゴンビリヤード
サイドポケット3
定価5,800円　好評発売中！

シューティング
蒼穹紅蓮隊 黄武出撃
定価5,800円　好評発売中！

PS版の場合　ココ

SS版の場合　ココ

注意：それぞれのゲームのオビから上の様にそれぞれのマークを切取り、官製はがきに貼って応募してください。

6枚送ると・データイースト スタッフと行くグアム旅行 5名サマー
5枚送ると・東京ゲームショウ'98秋ご招待旅行 5名サマー
4枚送ると・データイースト豪華グッズ超福袋 50名サマー
3枚送ると・キャラクターZippoライター 100名サマー
2枚送ると・キャラクターTシャツ 250名サマー
1枚でも送ると・キャラクターポストカード5枚組 500名サマー

キャンペーン実施期間：1998年7月20日（月）〜8月31日（月）（当日消印有効）

キャンペーン応募方法：ご購入いただいたデータイーストのキャンペーン対象ソフトの、オビの切り抜きを官製はがきに貼って、氏名・住所・年齢・電話番号・お持ちのハード名・データイーストへのご意見ご希望を書いて下の住所の「おかげサマー」係まで送ってください。
※グアム旅行に関しましては、年齢が18歳以上でパスポートをお持ちの方（旅行の1ヶ月前までに取得が可能な方）を対象とさせていただきます。

DATA EAST データイースト株式会社
〒167-0052 東京都杉並区南荻窪4-41-10　TEL 03-5370-0729

http://www.dataeast-corp.co.jp

魔導物語 パーフェクトガイド

7月下旬発売予定
A5判・128ページ
・オールカラー
予価1,200円

ぷよぷよシリーズでおなじみのアルルが、カーくんを連れて大冒険！
その大冒険をあますことなく、徹底的にガイドする！
(株)コンパイルの全面協力を得て、問答無用の大攻略!!

この本のポイント！

キャラクター紹介／使える技から隠し要素まで紹介！
攻略／MAPを使って完全ガイド！
敵キャラ紹介／ステータスから特徴まで紹介！
アイテム紹介／載ってないアイテムは無し！
隠し要素／……ここでは書けないけど載ってます！

トレーディングカードもこの秋発売！ ぷよぷよ＆魔導物語カードコレクション

『魔導物語』を中心に、かわいいキャラクターやゲーム中でのイベント画面などを完全カード化！　ファン待望のカードコレクション、シリーズ第１弾ついに登場！

1パック(10枚入り)／価格300円(税別)
全122種(予定)

- 描き下ろしスペシャルカード
- キャラクターカード
- イベントカード
- 大連鎖カード
- 組み合せパズルカード　他

※右のカードはソフト同梱のスペシャルカード(非売品)で、市販のものではありません。

RULUE
ARLE・NADIA
SATAN

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

BAROQUE ワールドガイダンス

バロック

編著：塩田信之＆CB's Project

B5判／128ページ／本体価格2,200円／7月中旬発売予定

善を行い、罪を犯さない正しい人は世にいない。

（伝道の書 第7章20節より）

精巧なる立体人形（フィギュア）の造形を愉しみ、
美麗なる異形の画に酔い、
秀逸なる小説の奥深さを読み、
制作者・話聞（インタビュー）から
『バロック』の世界を広げる。

「セガサターンマガジン」にて好評連載されていた
『バロック▲前史』を本書用に
リファイン、再掲載。（著：清水マリコ）

アナタに託す、
魅惑なる設定集……

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

What a hell are you gonna make?
コード・アール

Code R 公式ガイドブック

【 男 】ボクは、寺田晶。
こう見えても走り屋さ。

恋もレースもバッチリ解説

【 男 】お前、ジャマなんだよ！
トロトロ走ってんじゃねえ！！

セガサターン用ソフト「Code R」（コード・アール）の公式ガイドブック。ヒロインたちとの物語を進めるアドベンチャーパートの解説と、コースのポイント解説をメインにしたレースパート攻略で構成。また、チューンアップやアルバイト関連のデータも余さず紹介します。

A5判／本体価格1,300円／7月中旬発売予定

QUINTET　ESP ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

SOFT BANK　ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんので ご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

サクラ大戦 〜桜華絢爛〜

オリジナルビデオアニメーション

帝國華撃團

帝劇を守るため、大神はひとり黒之巣会に立ち向かう！
空前の大ヒットシリーズが遂に完結！！

第四幕「真夏の夢の夜」
LD&ビデオ七月二五日開幕

LD:BEAL-1080/カラー/29分（予
デジタルステレオ/CAV
（1面）/¥5,800（税抜）

VC:BES-1799/カラー/29分（予）
ステレオHi-Fi/¥5,800（税抜）

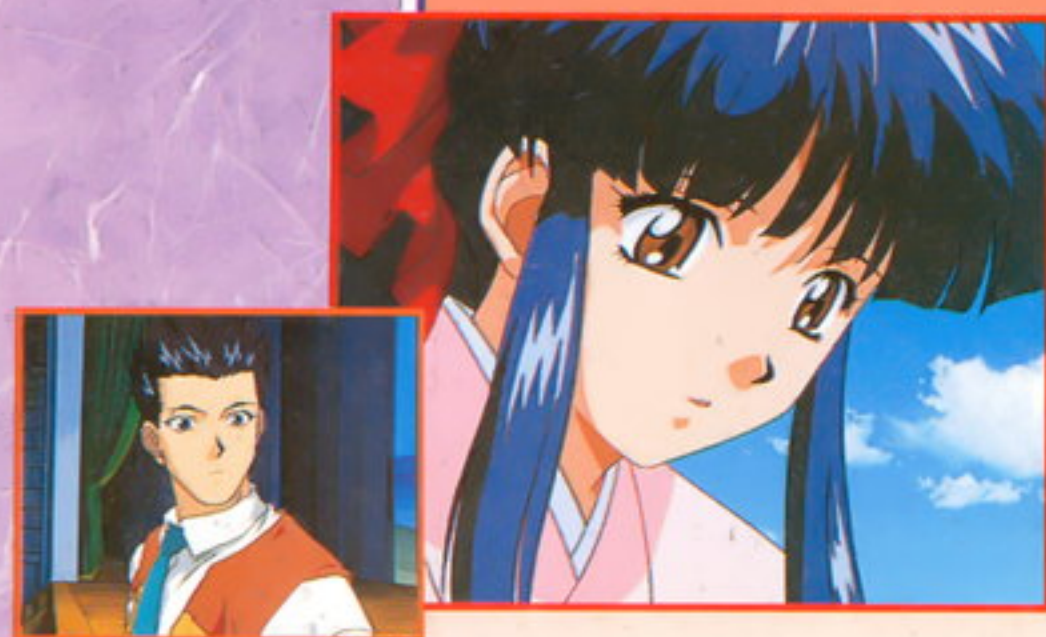



ILLUSTRATION BY KAZUYA KURODA

初回封入特典

全巻購入者特典応募用クーポン券

LD専用「全四幕収納・特製化粧箱」／VC専用「B1サイズ特大オリジナルポスター」

レイアウト藤島康介＋原画 松原秀典の超豪華描き下ろしイラストを使用！

（発送手数料他、一部費用はお客様の負担となります。詳しくは商品にて）

CAST
真宮寺さくら:横山智佐／神崎すみれ:富沢美智恵／マリア・タチバナ:高乃 麗／アイリス:西原久美子
李 紅蘭:渕崎ゆり子／桐島カンナ:田中真弓／藤枝あやめ:折笠 愛／大神一郎:陶山章央／米田一基:池田 勝

毎回封入特典

OVA各話を徹底解説するライナーノーツ付！

サクラ大戦〜桜華絢爛〜（全四幕シリーズ）

好評発売中:第一幕「華の都の花いくさ」 第二幕「桜の花に放てよ神剣」
第三幕「春は弥生の初舞台」

STAFF
原作:広井王子／監督:石山タカ明／シリーズ構成:あかほりさとる／脚本:川崎ヒロユキ
キャラクター原案:藤島康介／キャラクターデザイン:松原秀典／OVAキャラクター設定:黒田和也
音楽:田中公平／アニメーション制作:ラディクス／制作:アニメイトフィルム／企画・監修:レッドカンパニー

吹き荒れるサクラ旋風！ 関連グッズ好評発売中

■ゲーム:セガサターン「サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜」／¥6,800（税抜）（発売元:セガ・エンタープライゼス）
■CDS:サクラ大戦〜桜華絢爛〜光録音盤／¥1,200（税抜）
　　檄！ 帝国華撃団（改）／¥1,000（税抜）（発売元:マーベラス エンターテイメント／販売元:ポニーキャニオン）
■小説:電撃文庫「サクラ大戦前夜」第2巻・あかほりさとる著／¥510（税抜）（発行元:メディアワークス／発売元:主婦の友社）

イラスト:藤島康介（「サクラ大戦2」より）

EMOTION 15th. 感動、冒険グッズ プレゼントキャンペーン 実施中！

エモーション作品のVC、LDに付いている右の応募券を集めて感動・冒険グッズをもらおう！
詳しくは、店頭で配布されるBEATをご覧いただくか、
感動、冒険事務局（TEL：03−5213−7670）でご確認下さい。

応募シール SAMPLE EMOTION 感動,冒険！

SEGA　EMOTION 15th THANKS 感動,冒険！

「BEMインフォメーションダイヤル」：03-5828-3022　サービスガイドは飯塚雅弓ちゃんで〜す！

販売元・お問い合わせ先　バンダイビジュアル株式会社　東京本社　〒111-8558　東京都台東区松が谷1-3-5　SEFビル3階
[東京営業所] TEL (03)-5828-3001 FAX (03)-5828-3010 [名古屋営業所] TEL (052)-883-5911 FAX (052)-883-5912 [大阪営業所] TEL (06)-375-4325 FAX (06)-375-4330

※ただいま7月17日(金)店頭予約締切で9月発売LDと8月発売VIDEOの初回生産商品のご注文を受付中です。確実にお買い求め頂くためには、お早めに販売店の方までお申し出ください。

読者投稿コーナー Letters PARK

めざせ投稿KING！

Weekly掲示板

惜敗といっていいのかな、今回のW杯は。世界の壁は厚く、かつ、もうちょっとで手が届くといった感じだったね。今回判明した問題点を克服して、4年後の日韓共同開催のときにはいい夢を見せてほしいものだす。それじゃあ今週も、キックオフ！

●W杯中継中、人通りがぱったりなくなり、何か非国民のような気分で飲み屋に行く友人と私。飲み屋もガラ空きでした。

（東京都　WHO）

3戦とも視聴率すごかったみたいだね。しかし、お祭り騒ぎに背を向けるというのもそれはそれで潔し。

●ドリームキャスト貯金を始めました。

（北海道　伊藤ヒロシ）

ううう。泣かせる話だねぃ。同時発売のソフトももちろんゲットしたいし、がんばれ！（→自分も）。

●彼女が欲しい……。

（兵庫県　夢追氷河）

幸せって何？ 神様のイヂワル（どうやら自分も幸せではないらしい）。

●泉姫さんや蒼穹愚蓮隊さんと同じように、僕も管理人さんじゃあなんとなーくいやなので「ダルー」と呼ばせていただきます。

（広島県　アボジへようこそ!!）

●私は管理人さんのことを「まめりん」と呼ぶことにします（まめこ可）。

（大阪府　ネコマニア）

もう、何とでも呼んでくれぃ。

●寝ボケて、相手が留守電になっているのにも関わらず数分間話し込んでしまった。

（愛媛県　蘇命）

留守電に吹き込むのが苦手な知り合いがいて、荒い息づかいのみの留守電を入れてきたことがある。それに比べれば微笑ましいボケざんすよ。

●Eメールで江頭2:50の笑顔が着信。何がなんだかわからなかった私は、桂三枝の笑顔写真を送った……。

（兵庫県　ワイバーン）

そんなものがネットを行き交ってるって想像すると、人生楽しいかも。

●育成シミュレーションで管理人（カンリニン）てつけると早死にするんですけど……。体大丈夫ですか？

（大分県　たと）

「げほげほ。あの葉っぱが全部落ちたら私の命も終わるのね……」。

●はじめまして、新参者なので何を書いてよいかわからず、とりあえず最初に御挨拶をさせていただきます。

（東京都　カヴBOY）

ご丁寧にどうも。こちらこそ今後ともよろしくね。投稿待ってるよ！

●水族館に行った。カップルが、いっぱいいた（ちっ）。「うまづらはぎ」が大ちゃん（知り合い）に似ていた。ずっと「大ちゃん！」と呼んでしまった。許してちょ。

（神奈川県　大ちゃんの友達）

ぷぷ。魚って人の顔に似てるよね。ナポレオンフィッシュとかも誰かに似ている気がするんだけど……？

●夜中に町を歩いてたら「大人のおもち」という店があった。しかしよく見てみると、「ゃ」が取れて落ちていた。すごく安心した。

（愛媛県　海の魔王）

いや～ん。大人の「おもち」ってどんな「おもち」なんだろう。あんな形とかこんな形とか……ムフフ（想像の世界に行ってしまったらしい）。

●全日空の飛行機にポ●モンがでっかく描かれていた。あまりにでっかくてちょっとびびってしまいました。やっぱり小さい方がかわいいかな？

（東京都　谷文子）

全日空ってマリンジャンボ（飛行機がくじらになっている）やスヌーピーなどキャラクターを飛行機にマーキングするのが得意。●ケモンは今年の夏日本中を飛び回るらしい。セガも何かやってほしいね。ソニックとか、せがた三四郎とか（恐いぞ）。

●真夜中、急にウェットティッシュが欲しくなってベッドから降りたとたん、ナイスな感じでごみ箱に足を突っ込み豪快に転んだ。そして転んだ姿勢のまま「……ネタになる」とほくそ笑んだ私はヤバイっスか？（しかも暗闇の中で）。

（茨城県　水無瀬洸稀）

このように投稿病にとりつかれた人間は、何かひどい目にあっても「ネタになる」の一言で立ち直ることができるのだ。さあ君もレッツ投稿。

無理やり休みをもぎ取り、韓国に遊びに行ってきま～す。カルビ、ビビンバ、クッパ、うまそう。お土産希望者はこっそりハガキに書いて送ってちょ。何名かに何かプレゼント。それじゃ、アンニョンハシムニダ。

神奈川県／ウッディ

最終回が存在しない無限コママンガ。いや、ハガキが途絶えた瞬間が最終回か!?

広島県／シロ

反響の大きさからもその人気がうかがえるロザリアちゃん。アンジェに負けるな！

兵庫県／くりや まさぴろ

夏の1コマといったところでしょうか。52ページからの特報もチェックすべし。

メーテルを探せ！（LV.666）

茨城県／永沼純也

超バロックな感じの不思議議美女。「人は誰でも幸せ探す旅人のようなもの」なの。

主なコーナー●Weekly掲示板／日常のひとコマ●PARK GALLERY／イラストはこちらへ●どきどき懺悔室／悔い改めてね●電脳買物少年少女／買い物にまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラに対する熱い思い●墨汁の叫び／毛筆のコーナー●こんなのいやだぁ～／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／いろんな意見を

SATURN USERの広場

「二足のワラジ」で行こう
東京都・革命会

今回、我々の考えた「ドリームキャスト（以下DC）」発売後のサターン事業について述べさせていただきます。それは“18禁ソフトの復活”です。これは「DC」発売後も、セガがサターンビジネスを続ける気があるのならば非常に有効だと考えます。「DC」の方に18禁ソフトのラインを作るとは思えませんし、その必要もないでしょう。それはコンシューマ機の限界、「規制」のためです（すみません、ここでいう18禁ソフトは全てHなゲームです）。この規制のある限り、どんなに優れたハードで出してもたいして変わりはナイと思います。内容・言葉・アニメなど全てに関してパソコンのようにはいきません。そう、それならば、18禁ソフトに限りサターン以上のハードは不必要だと思うのです。サターンの高解像度モードは一般テレビの限界に近いと思われますし、音声の方も何の問題もございません。読み込みに関しては「DC」もCDのようですし、アニメ（ムービー）は少々問題アリですが、いわゆる「そういうシーン」では結局使えないので目をつぶってください。そして何よりもビジネスとして成り立つと思うのです。「Pia♥キャロット」は10万本オーバー、エルフのソフトに至っては20万本以上は当たり前です。エルフ作品は別格としても、サターンで発売されたそれらのソフト達は、十分ビジネスとして成り立っていると思います。18禁ソフトを復活すれば新たにパソコンの方からも参入してくるかもしれませんし、市場にも活気が出るし、もしかしたら10年後だってサターンは稼働しているかもしれません。どうでしょう。ご意見願います。

18禁は出さないで
岡山県・某国諜報部員

ドリームキャストには18禁パソコンゲームの移植作品は出さないでほしい。そりゃ自分だってサターンでその手のゲームを買ったし、ジャンルそのものを否定する気はない。だが、今までのサターンに対する世間一般のイメージとして、「アダルトゲームがある」というマイナス要素はなかっただろうか。プレステにだってその手のソフトはあるにも関わらず、である。「それ」がウリの1つだ、という人もいるだろう。しかし、ハード台数が伸び悩んだ一因に「アダルトゲーム」があったとすれば、ウリと言うには問題があるのではないか。ドリームキャストの普及のためには、流通面だけではなく販売するソフトの選定も必要なのでは。

著名人からのエール

いつからだろう、サタマガ編集部に各界著名人からのエールが届くようになったのは……（ただし全部インチキ）。サタマガよ、永久に！

サッカー人間が！
宮城県／KAZ丸

オー、カルボナーラ！ デルピエロって日本人的には面白い名前だよね。

作曲人間が！
福岡県／まっきょ

オー、サイデリア。亜星っていうのも日本人的には変わった名前だよね。

そしてなんと SMAP（ニセモノ）からも!!

愛知県／江ヶ滝さささ

異様に顔色の悪いキムタク（別人）からもエールが。でもちょっと怖い。

岐阜県／神風 光

こちらはツヨシ……ってあからさまにニセモノじゃん！ 顔違うじゃん！

漫画廊

福岡県／にせ関西人

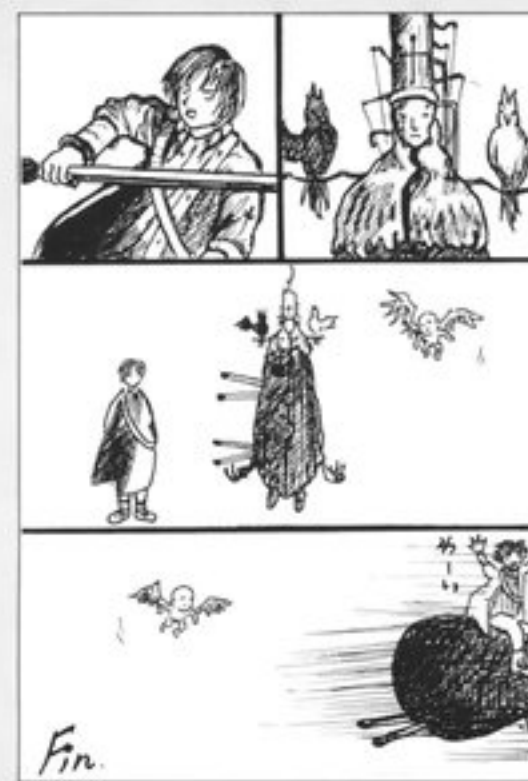
もうお手本にしたいような4コマ。基本である「起・承・転・結」が完璧です。

東京都／かせきらいたぁ

このネタで笑えるキミは相当のサタマガヘビー読者と見た。岡本さん似てない。

岐阜県／神風 光

とかくネタにされがちなビッグのアタマ。1コマ目のショウたちが大人げないっス。

茨城県／永沼純也

絶対お手本にならない4コマ。流れるようなその無意味さにみんなカンカンです。

真・ゲーマーの法則

【ゲーセンでの格ゲー初心者の法則】
●背筋はまっすぐ。
●しばらくコマンド表を見てから100円を入れる。
●自キャラはとりあえず見た目が強そうなのを選ぶ。
●キャラがやたらとジャンプする。
●負けたとき、いつ勝負がついたのかわからずなかなか席を立たない。
(大阪府・去るGAN席)
●対戦で負けたら相手の顔を拝みにさりげなく回り込む。
(大阪府・GUY神)
【ロード時間の法則】
●ロード中は画面から目をそらす。
●コントローラーのボタンをむやみに連打する。
●テレビのチャンネルを変える。
●CDが回ってるか確認する。
(新潟県・目からビーム☆)
●読み込み中は素に戻ってしまう。
(神奈川県・衝撃の告白)

投稿KINGの殿堂

ここは15ポイント獲得した投稿者の名前を後世まで語り継ぐ、人呼んで「投稿KINGの殿堂」。今週の殿堂入りはLPのマニアック王、福岡県の入井詠亜画伯です。この人は「諸事情により」掲載できないようなネタばかり送ってくるため、ボツの量も尋常ではありません。でも、編集部的に面白いのでこれからも投稿ヨロシク！ それでは皆さん、「目指せ！ 投稿KING！」

現在のKINGたち（ポイント数）
- GUY神（10）
- 上本メツヲ（9）
- クレイジーじじい（8）
- KAZ丸（7）
- 泉姫（4）
- GO.（4）
- みるきぃぷりん☆（2）
- 夢月聖良（2）
- 入井詠亜（1）

墨汁の叫び 増量版

Black Soup Screamers

岡山県／紫の花

なんだか夏の装いに見えたので採用してみました。セーラー服？

千葉県／鵜飼竜

戸愚呂兄弟（こんな字だっけ）みたいな姉と妹の図。ナイスバディ。

熊本県／球磨川

死ぬほど無邪気な世界だが、リーン姉さんはこんなキャラクターじゃないだろう。

大阪府／AM漫研チャチャ

勝手にコピーシリーズ。こんな生徒はこっちから願い下げる。

福島県／南斗ボム

すげえゲーマーっぽい突っ込み。シルビィ・バルタンて知ってる？

富山県／のんたっく

投稿人は現役の書道部員だそうで。マールは最近ヒール扱いされてる。

京都府／龍

シルエットクイズ！ ワタシは誰でしょう？……ってあの人だよね？

愛知県／バントライン

ネタが中途ハンパに古くてゴメン。COOLに行こうぜ、COOLにな。

栃木県／あづま公正

あづまお得意の下ネタシリーズ。ボツ率の高さはトップクラス！

福岡県／GO.

バーチャガンにもお世話になったね。続編が出たらぜひDCにも移植してほしい！

隠れた人気コーナー「墨汁の叫び」。最近古いハガキを整理していたら、捨てるには惜しいハガキがいっぱい出てきたのでその一部を一挙掲載させていただきます。敗者復活ということで一つ。

ポイント上位者リスト

14ポイント
鈴木はい、阿曽アキヒロ、かせきらいたぁ、小宮重喜、神風光
13ポイント
ぞう大巨神
12ポイント
へばる、中野貴仁、海の魔王、緑色ランタン
11ポイント
あづま公正、目からビーム☆、去るGAN席
10ポイント
イ中イ非、ウッディ
9ポイント
江ヶ滝ささ、ジョウショウ
8ポイント
石坂司、ANNE松本、TASHIMACCI、南斗ボム
7ポイント
DEB、ユウ、グレートちゃぶ台、きてはあ！、夜崎七海
6ポイント
LEE、魔神がZ、小村一人、アリサ、夢砂野葉枝亜、バントライン、浅葉望、帝王ソダン、イルカ少年、Shiffy Yo
5ポイント
春日るりと、ぐらハム、エムハラひなた、そおく竜、よつもと、SHANZE AKIRA、キッポム、つよいロボ、かわうそ、たと、岐阜の星
4ポイント
涼凪琳、ホウェアァア、マチャ彦、かうかう、瀬死乃鯉、ノムラ、川口さん、照三、ゴンザレス、淳之介、ムTu、ワイバーン、カヲル、左手……、瀬蒲にあ、マリリン・マラソン、彩、瀬里歌、上野哲央、川田光一、沢木真夜、んにゃっ、爽健美酒、まっきょ、ゴマ、やくたつかな？
3ポイント
あるた☆みら、真琴、Sマニア、いちのに、S.S.、Dr.ミディアム、MAY、ふがく、伊室真名、鰆のるん、片桐ひろお、西田真吾、智、片山朋子、龍、ネコマニア、桜桃梅李、HIL、AM漫研チャチャ、KURO、まみこ、あまな、ホープレス、いちにの、ふじさきいちの、カリスマ、水緒尋子、フフニフ、浅魔悠、アランスカドン、ワイバーン、公約抑圧、ドリームメーカー、猫文鳥、水無瀬洸稀、奥の手、亀田葉子、Iceman、じまっく、渡辺美幸、Red Hill、つちのこ太郎
（VOL．20までの集計）

●心のともダチ／思い入れのあるゲームを紹介してね●うわさは本当!?／勝手に噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします！●男子禁制放課後クラブ／女の子だけのコーナー●新コーナー設立委員会／新コーナーのアイディアを●真・ゲーマーの法則／ゲーマーにしか見出せない法則●述べるリレー／リレー式の小説だよ

PARK GALLERY

栃木県／風城純
今までの魔女の概念をくつがえしてくれたデネブ。私は最終面までかぼちゃ軍団で戦ってました。

栃木県／みつ美安
こちらも初投稿＆初掲載おめでとう。ブラックマトリクスは彼女のイラストが一番多いんだ。

群馬県／鈴木くおん
なんとかしてくれってハガキがなきゃ載せらんないでしょ。そこんとこ夜露死苦。（死語だって……）

北海道／サエキエリコ
アリエータのイラストを見たのはいつだったか……。マスコットキャラねぇ。結構もういたりして。

神奈川県／ひゆな
初投稿＆初掲載おめでとう。魔導物語のアルルもかわいいよ。じゃんじゃん投稿してね!!

鳥取県／ＬＥＥ
久々のヒット！　みなさん神宮寺さんはこのおじさんではありませんよ念のため。（後ろの人だ……）

大阪府／天川えるむ
服とバックの花柄がぶつかってるみたいね。とりあえず胸しまって、襲われちゃうよ（笑）。

神奈川県／村田れい
ハッカーズはカラーのコーナーがあったからね。こちらに来るハガキは少なかったのさ。

長野県／ササッサ
わからない人のために、DFⅡのシェンです。めちゃくちゃ上手なんだけど妖精が1匹たりないの～。

愛知県／トマジュー
そろそろドリキャス（この呼び方でいいのか？）ソフトの発表されてきたね。気になるのはやっぱりＶＦ３？

今週の一番！

大阪府／ＨＩＬ
壁の落書きがとってもGOOD。後ろに見える機体にもちょこっと描いてあったらもっとよかったかも。ところでリリィちゃんて誰なの？

次回テーマは…
「せがた三四郎」
だっ!! よろしく

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！　現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキもヨロシクネ!!

神奈川県／あーやん

今知りたいアレコレを突撃アタック!!

Dreamcast™

業界震撼早くも話題騒然か!?

ドリームキャストNow

噂の真相から直撃アンケートまで、みんなが知りたいことをお届けするこのコーナー、好評につき今回は2ページ!

サタマガ読者100人に直撃! アポなしアンケート!!

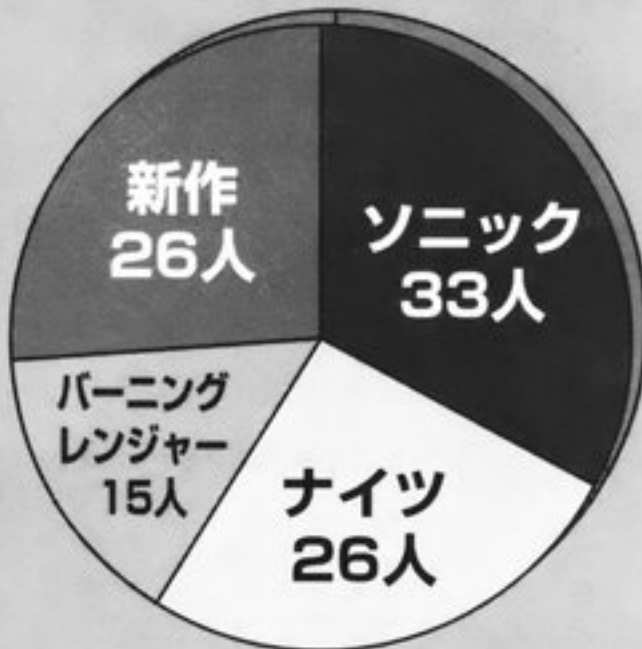
今回のお題は「みんなはコレで遊びたい!」ですっ!

どんなゲームで遊んでみたいのかという素朴な疑問を、今回も電話で100人にぶつけてみた。今回は、ソニックチームの作品に対する希望と、期待するゲームメーカーについて。どんな結果が?

Q1 ソニックチームの作品は何を遊びたい?

ソニックシリーズ

さすがはセガの看板キャラクター、人気は未だ衰えず。ドリームキャストで、3Dの彼に会えるのか?

ナイツ

ソニックチームのサターン第1弾ソフト。空を飛ぶ気持ちよさを表現する、というコンセプトで作られた。続編希望高し。ちなみに今年のクリスマスって木曜日なんだよね〜。

ソニック 33人
新作 26人
ナイツ 26人
バーニングレンジャー 15人

バーニングレンジャー

レスキューに命を懸ける、若者達が主人公。近未来を舞台に、炎の演出とその緊迫感を味わえる、硬派なアクションゲームだ。

メガドライブを代表するタイトル「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を手掛けた、中裕司氏率いるソニックチーム。サターンでは「ナイツ」「バーニングレンジャー」といったオリジナルタイトルを積極的にリリースしてきた同チームが、ドリームキャストではどんなゲームを作っているのかは現段階では不明。

そこで、ユーザーがソニックチームに対して何を望んでいるのかを聞いてみたら、やはりソニックシリーズの続編を希望する声が多かった。ドリームキャストの発表会で3Dのソニックがチラっと出演していたのが怪しい?

Q2 どのメーカーのゲームで遊んでみたい?

当然セガがブッチギリと思いきやライセンシィが予想外の大健闘。各社へDC参入に関してコメントを求めたところ、迅速に返事がもらえた。参入の実現を期待したいよね!

↓注目の各社からコメントをもらったぞ!!

スクウェア

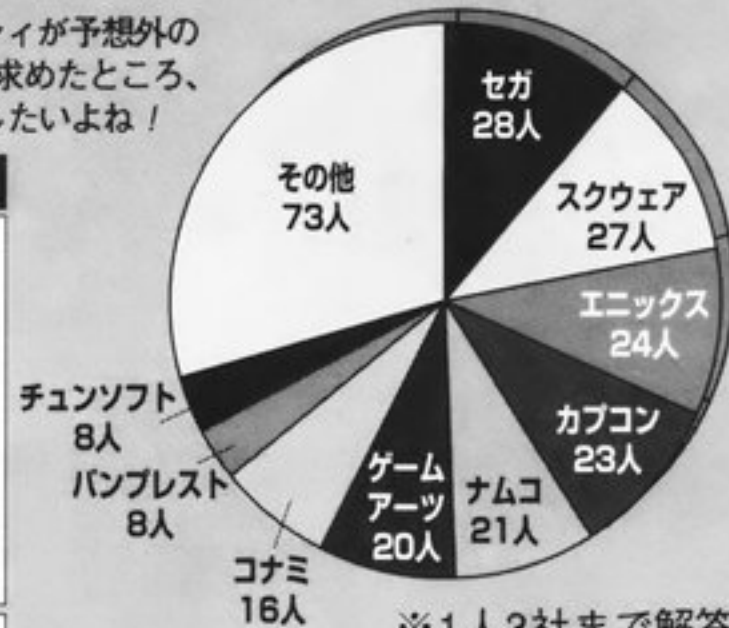
今までに開発したことのない新しいハードですし、スペックも発表されたばかりですので、今後十分に研究開発した上で、参入するかどうか検討させて頂きたいと思います。ただ、現時点ではドリームキャスト対応ソフトの開発は予定していません。（スクウェア・水嶋）

エニックス

今すぐに参入する予定はありません。参入する気がないというわけではなく、実際にある程度ハードが普及するか、もしくは「将来的にハードの普及が期待できる」と判断できれば、具体的に参入を検討させて頂きます。（エニックス・山本）

ナムコ

現在のところ、参入の予定はありません。「ありえるか?」という話ですと、現在ドリームキャストのハードウェアなどの研究中のため、これらの研究結果が出る時期以降であれば、参入の可能性はゼロとは言い切れません。（ナムコ・池田）

その他 73人
セガ 28人
スクウェア 27人
エニックス 24人
カプコン 23人
ナムコ 21人
ゲームアーツ 20人
コナミ 16人
バンプレスト 8人
チュンソフト 8人

※1人3社まで解答

上記「その他」メーカーの内訳	
アトラス	7
エルフ	6
SNK	6
メサイヤ	4
コンパイル	4
レッドカンパニー	4
光栄	4
NECインターチャネル	3
日本ファルコム	3
イマディオ	3
任天堂　他20社	2

みんなはドリームキャストに何を移植してほしい!? 移植希望ランキング発表!

ドリームキャストにはオリジナルタイトルを期待する声が多いが、やはり移植タイトルの充実もハード普及においては重要なファクター。というわけで、今号から「ドリームキャストで遊びたい移植希望タイトル」のデータ集計を公開。第1回の集計は、アーケードだけじゃなく幅広いタイトルが名を連ねる結果となったぞ。

予想通りモデル3タイトルがズラリと顔を並べる結果となったが、1位はなんと「オラタン」であった。しかも2位とのポイント差は2倍以上、ブッチギリの1位。2位は順当にFFシリーズ、そして対戦格闘のVF3は3位。"アーケードの移植希望"というカテゴリで考えた場合、VFシリーズを上回る作品が登場したことを素直に喜ぶべきだろう。

あとはサターンでもお馴染みのシリーズが続くが、意外とアーケード作品が強いね。もちろんこれは今週だけの集計結果なので、来週以降はどうなるかこちらも要注目だぞ。

1位はダントツでコレ!!

電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム

モデル3タイトルの移植も遜色なく可能とのことだから、これはもう内定でしょ。

実現度90%(?)

これもほしいよね!!

ファイナルファンタジーシリーズ

これは難しいかも。でも、上のコメントを読む限りでは、ありえなくはないようだが……?

実現度1%(?)

▼サタマガ7/10・17号読者アンケートより（1000人無作為抽出）

順位	ゲーム名	メーカー名	POINT
1	電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム	セガ アーケード	133
2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	65
3	バーチャファイター3	セガ アーケード	53
4	ファイティングバイパーズ2	セガ アーケード	48
5	バーチャストライカーシリーズ	セガ アーケード	33
5	サクラ大戦シリーズ	セガ サターン	33
7	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト サターン他	32
8	セガラリー2	セガ アーケード	26
9	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	25
9	バイオハザードシリーズ	カプコン プレイステーション他	25
11	デイトナUSA 2	セガ アーケード	23
12	グランディア	ゲーム アーツ サターン	22
13	臭作	エルフ ウィンドウズ95	17
14	TO　HEART	リーフ ウィンドウズ95	13
15	ストリートファイターZERO 3	カプコン アーケード	12
15	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	12
17	ラングリッサーシリーズ	メサイヤ サターン他	11
17	グランツーリスモ	SCEI プレイステーション	11
19	パラサイトイヴ	スクウェア プレイステーション	10
19	女神転生シリーズ	アトラス サターン他	10

これらの由来を知っているかな!?
街で見かけたグルグルマーク

ドリームキャストのイメージマークは、ご存じ"渦巻き"をモチーフとしたもの。でもどこかで見たような気がするのが、このマークの不思議な魅力(?)。そこで、街で見かけたグルグルマークにスポットを当て、由来を探るのがこのコーナー。初回から飛ばしまくり(笑)!

まずはあのマークから誰もが思い浮かべるであろう、金鳥の蚊取り線香。あの蚊取り線香は、いったいいつからこのカタチに? 蚊取り線香の歴史は意外に古い。今から100年以上前の明治23年(1890年)。世界で初めての棒状の蚊取り線香が、「金鳥」初代社長・上山英一郎氏の手によって生まれたのだ。だが、この線香は仏壇線香のように細く、数十分程度しかもたなかった。長くすれば折れやすくなってしまい、持ち運びも不便になってしまう。そこで研究の末、明治28年(1895年)「金鳥」初代社長夫人の発案で、渦巻き型が登場。渦巻き型は真っ直ぐにすると約75cmあり、1本の蚊取り線香で約7時間、つまり一晩中燃え続けるのだ。さて、この「金鳥の渦巻」。巻きの方向は、ドリームキャストとは逆の"左巻き"なのだそうだ。当初は手で巻いて作っていたので裏表や左右の区別はなかったが、昭和32年(1957年)頃から機械で打ち抜くようになり、他社製品と区別するために左巻きになったとのこと。ちゃんと方向が決まっていたとは驚きだよね? 当コーナーでは、街で見かけたグルグルマークを大募集。何でもいいので、グルグルしているものを見かけたら自分なりの"ドリームキャス度(笑)"を明記の上、投稿してくれ。マークだけでなく、マンガの一コマやポケモンのニョロゾのような、キャラクターでもOK。その由来を調べるぞ!

金鳥蚊取り線香

ドリームキャス度 **80%(笑)**

正式商品名は「金鳥の渦巻」というらしい。Sサイズは巻きの回数が少なく、裏返せば巻きの数までドリームキャストのマークそのもの(笑)。お店で探してみよう。

ポケットモンスター

ドリームキャス度 **90%(笑)**

ニョロモの進化形で渦巻きが逆。陸で暮らせるのに水中生活が好き。

ニョロゾ

ニョロモ

おたまポケモン。スベスベした黒い皮膚は薄く、湿っている。渦巻きは内臓の一部が透けて見えるため。

ニョロポン

ニョロゾの進化形だが、なぜかおたまポケモン。泳ぐのは速いが、地上を走るのは遅い。

早くもイメージキャラに決定か?(ウソ)

渦巻きと言えば、最近話題になっているのが「ポケットモンスター」のニョロゾ達。「任天堂のテレビCMでドリームキャストのマークがっ!?」と一部で話題になった噂(誤認?)が実はあのキャラ達のグルグルマークだったというオチは有名(笑)。ちなみにあの渦巻き模様は、「内臓の一部が透けて見えるから」とか。進化すると巻きの方向が逆になるそうだぞ。

PDAは?スロットは?…考えるほどに謎がある…
DC(ドリームキャスト)の周辺機器はどーなる?

独特の形状をしている、DCのコントローラー。果たしてこれでどんなコントローラーが発売されるのだろうか? 大手周辺機器メーカーにインタビューを敢行!

DCのコントローラーは、従来の家庭用ゲーム機のそれとは明らかに一線を画する。最も顕著な特徴が、ビジュアルメモリーシステム(以下、VMS)の存在だ。この差し込みスロットが2つあるという仕様に対して、周辺機器メーカーはどんな対応を考えているのか? というわけで、サターンでお馴染みの周辺機器メーカーに、素朴な疑問を直撃してみたぞ。

どんなコントローラーが?

どことなく64チックなデザイン。マウスやジョイスティックなどは、VMSをどうする?

各周辺機器メーカーさんに聞いてみましたっ!!

メーカー名	ひとこと
ホリ電機	企画はありますが、まだハッキリとは固まっていないですね。やはり、スロットが2個あるというのは非常に興味深いです。ジョイスティックに関しては、今までの方針で作っていくと思います。アナログのジョイスティックやスロットなど、それらをどうやってレイアウトするかですね。周辺機器も、やはり面白いソフトがあってですから。
アスキー	スペックに関しては未定ですが、発売を予定しています。コントローラー自体のスペックが高いので、使い方のバリエーションはいろいろ期待できると思いますし、いくつかのアイデアもあります。デザインに関しては、アスキーらしさを出していきたいと考えています。VMS用の2つのコネクタは、拡張機能として多くの可能性があると思います。
イマジニア	現段階では未定です。新規性のある商品開発は難しそうですが、そんな中でいかにユーザーの方々に支持していただけるような機器を作れるかが、メーカーとしての腕の見せ所でしょう。VMSは単なる携帯ハードで終わらず、近い将来にはパソコンとの連動や情報発信ツールとしても使えるのではないかと、2つのコネクタを見ると思いますね。
オプティック	前向きに検討中です。
ビック東海	現段階では未定です。
サン電子	現段階では未定です。
ハドソン	現段階では具体的な企画はありません。

噂の真相 ~せがた三四郎戦線異状あり!?

セガサターンのエヴァンジェリスト(伝道師)の地位を不動のモノにした、せがた三四郎。果たして彼はDCでも続投なのか、それとも……?

DC(ドリームキャスト)のPR(プロモーション)は電通、それとも博報堂?

セガは今まで電通や博報堂といった、大手広告代理店を使ってPR活動をしてきた。"This is cool."は電通、また「VF2」の時の"脳天直撃"は博報堂が手掛けたモノだ。セガは特にどちらかの代理店をひいきにしているわけでもなく、常にニュートラルのスタンス。その都度、予算や内容、プレゼンを見て、どちらかの代理店を採用してきたわけだ。当初、DCのPR展開も恐らく博報堂が担当するのではないかと業界では思われていた。なぜなら、去年末から今年にかけて話題となった"せがた三四郎"は博報堂が作ったキャラクターで、このスマッシュヒットを機に同社とセガのタッグは絶対のものになった、と思われていたからである。が、ここで思わぬ伏兵がセガ社内から登場する。セガの外部取締役に就任した、秋元康氏だ。氏は昔から電通とのパイプが太く、DCのPR展開に関しては、電通を強く推しているともっぱらの噂だ。今後も電・博による激しいクライアントの争奪戦が繰り広げられそうな予感がするが、この時期に"せがた三四郎"がセガと契約を更新したという噂……!! 最近話題をまいている、例の湯川専務CM(電通)なども大きな反響を呼んでいるようだが、はたしてどうなるかな?

せがた、契約更新? …の噂も!?

電・博によるセガ争奪戦。"せがた三四郎"を作り出した博報堂も捨てがたいが……?

ハガキ大募集!!

気になることをサタマガがアタックするぞ!! このコーナーでは、ユーザーへのアンケート内容、各メーカーへの質問、真偽を確かめてほしい噂話を大募集! 「アレの続編は出るの?」「あそこのDC参入はありえるか?」といった、セガとは無縁のメーカーへの質問も大歓迎。<宛先>〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン 「ドリキャス・ナウ」係まで。

次号もドリキャス・ナウ! 飛ばしまくるぜ!!

「プロ野球チームもつくろう！」
えきさいてぃんぐスタジアム vol.6

さあ、やってまいりました。「野球つく」ファンのためのあったかいページでございます。今週も、送られてきた「野球つく」感想文からいってみよう!!

●このゲームを初めてプレイして何がよかったかっていうと、選手への愛着がさまたげになってしまうトレードだと思う。プレイする際には、やっぱり好きなチームを選ぶわけだし、実際の選手たちとゲームが重なるわけですよ。当然、感情的な部分で必要な選手や戦力外な選手はいるわけで、最初のうちは実力よりも情が優先してくる。でも、ゲームが進むにつれ、チームを強くするには愛着のある選手をどうしても手放さなくてはならない場面が……。そうなると、本気で20分ぐらいは悩んでしまうんですよね。そこが逆に楽しかったです。

（埼玉県／丸山剛史）

その気持ち、ホントわかるよ。熱狂的な野球ファンほど、きっとそんな気持ちになるんだろうね。このゲームの人事的な部分は、どちらかというと実力主義のアメリカンでドライな感じが強いからなんじゃないかな。ほかにも、御意見・ご感想など待ってるよん!!

ちょっと独り言 by 大隅さんじゅうご

「野球つく2」が出るとしたら、監督モードとかつかないっすかね。今だと、アバウトな指示しかできないわけでしょう。プレイしている側からしてみれば、それよりももっと細かい指示を出してみたいんですよね。この場面ではバントだとか、エンドランだとか。代打にしても、リリーフにしても、この場面でこの選手を出すといったことがやってみたいとか思いません？もちろん、今までどおりのものがあってもいいし。あとは、選手の数をもうちょっと増やしてほしいですかね。前に言った2軍制度とか採用して。

「野球つく」オススメ選手名鑑

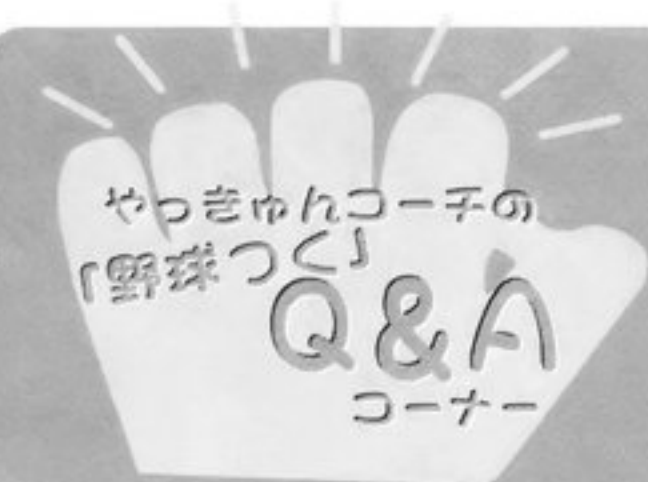
この選手をそろえれば優勝間違いナシっていう選手を紹介するコーナーだ。今回はシード予選大会での活躍が目立った選手を、優秀なスカウトたちが必死に探してきてくれたので紹介しよう。スカウトに年俸泥棒はいないのでご安心を。

獅子堂彰布

国内架空投手の中ではおそらく最強クラス。サイドスローで160キロオーバーとは恐れ入る。また変化球も申し分ない。ピンチにはやや弱いのだが、それでもセーブ投手として十分すぎるぐらいの働きをしてくれる。10年目を過ぎたころに登場することが多いようだ。北陸奥や星野仙一との、黄金時代を築いた人も多いのでは？

モリス R

発掘される時点で26歳という若さの、育てがいのある外国人選手。数値を見ると、守備以外は打力も走力も肩も中途半端で、本当にSランクなのかと疑ってしまうが、前回も紹介したとおりホームラン量産確実。最高の環境のもと、短期間でうまく育ててあげよう。20年目を過ぎたあたりで登場する。経済的に余裕があればぜひ獲得したい。

やっきゅんコーチの「野球つく」Q&Aコーナー

やあ、やっきゅんコーチだよ。みんなが期待していた試合に負けた場合、責任があるのは選手、それとも監督？　でも責任とかよりも、それなりの行動に出るべき人がいるんじゃない？　たとえば、もっと上の立場の人とか……。そんなお悩みを今週もレッツゴーなのだ!!

●選手の相性は、どういうところに影響するんですか？

（埼玉県／杉山のりあき）

選手の相性は、練習時の不満のたまり方に影響するのねん。相性が悪いと、きつい練習をした時にたまる不満が大きくなるし、練習での伸び率も下がっちゃうから注意してね。

●Sランク選手を獲得するためのキーワードが知りたい。

（大阪府／山根健太郎）

Sランクの選手を獲得するための、決まったキーワードというのはないのだ。そもそも、獲得選手とキーワードは必ずしも一致しないので、同じキーワードを入力したから、また同じ選手が見つかるかといったらそうでもない。どちらかというと、スカウトの能力にまかせたほうがいいのかもしれないね。優秀な選手を獲得したければ、それなりに優秀なスカウトも用意しておこう!!

●ペナントレースの個人成績は、パスワード対戦時に影響があるんですか？

（神奈川県／竹内一）

影響はないのだ。あくまでも、選手のその時点での能力で勝負することになるのねん。まあ、能力の高い選手ほどペナントレースでも活躍しているっていうのはあるよね。だから、選手の状態がいい時にパスワード化するというのは、あながち間違いでもなさそうだぞ。パスワード化する時のタイミングを大切にね。

●打線のつながりについてなんですが、実際の野球のように、足が速くて小技のうまい選手を1、2番にもってきたほうが点が入りやすいのでしょうか？

（千葉県／のび）

出塁率の高い選手を1、2番にして、主軸のクリーンナップで返すというのは、自分で操作するアクション野球ゲームでない以上、有効な作戦なんじゃないかな。ただし、今年の日本ハムのように、チーム一の本塁打を誇る田中幸雄選手を先頭打者にすえて、本塁打の出る確率を上げるというのもおもしろいと思うぞ。

THE・1000本勝負！

しっかしシード予選大会での外人部隊は強かったねぇ。外人選手ばかりにすると打線のつながりが悪くなるような気もするけど、なんでもないところでの“運のいい”一発が積み重なると本当に強い!! 実際に数多くのパスワード対戦をこなしてみるまでわからなかったこの事実が、どうも腑に落ちないので、さらに外人選手の強さを検証すべくついにやってしまいました、徹夜覚悟の1000本勝負!! しつこいようだけど、興味のある方はお付き合いしてちょうだい。

外国人選手が1人入るだけで、どうチームが変わるのか？ まずは下の写真のチームと、このチームの４番打者王選手と、高泰遠というＳランクの外国人選手とを入れ替えただけのチームで1000回対戦してみた。それほど差はつかないだろうと予想したが、その結果は……

391対609

で高泰遠チームの圧勝!! また、この1000試合を通してのホームラン数は高泰遠が344本、対する“世界の王”はわずかに5本。念のため断っておくが、確認できる能力的にはすべてにおいて王のほうが上。

次に、完全無欠の稲尾様と、ウェインJというSランクの外国人投手とを入れ替えたチームでも1000本勝負を試みた。こちらは562対438で稲尾がやや優勢になりちょっと安心。まあ、神様が人間に負けるわけがないから当然の結果か？

やはりここでも発揮された、この謎の外人パワー。本戦ではこの勢いをくい止める日本男児チームが現れるのだろうか!? 発表はいよいよ次回!!

公認!? 秘書ファンクラブ
秘書の部屋においでよ(仮)

●秘書の大野さんみたいに、カワイイ女の子がもしいたらつきあってみたいですね。クリッとした瞳と、頭の大きなリボンが似合うところに惹かれます。自分は、最近のコギャルチックな女性ってどうもダメなんですわ（いわゆる黒い三連星ってやつですか）。その点、大野さんみたいな女性は、変に気取ってないし、もちろんカワイイし、まさに自分の好みです。この想い、伝わらないかなぁ……。

（香川県／やっきょん）

大野夏子
8月2日生まれ、東京出身。登山が趣味の23歳。A型。

ダメチームもつくろう!?

●かわいい女の子ばかりを集めたチームをつくって遊んでいます。女性選手は衰えが早く数も少ないので、うまく揃えていくのが難しく、遊びがいがあります。キャッチャーだけはなかなか見つからないので男ですが、ほかのレギュラーは全員女性選手です。ひとつだけ注文をつけるとすれば、大好きな秘書の瀬川彩子さんを選手としても活躍させてみたかった。（茨城県／TOM石田）

■今回はこんなお色気チームを紹介するぞ。でもこのチームって実は結構強いんじゃないかな？ 女性選手の中には、小鳥遊美奈や諸江はるかといった優秀な選手も多いからね。女性捕手は外国人選手の中に1人だけ見かけたことがあるぞ。ぜひ全員女性選手を揃えてほしいのだ。

次回、パスワード対戦トーナメント一次結果報告!!

たくさんの応募、本当にありがとう!! ただいま編集部では、必死にトーナメントを進行中。そしていよいよ次回、そのトーナメントの一次結果報告をお届けするぞ。そして、ブロックごとに分けられたトーナメントの覇者と、すでに決勝リーグへの進出が決まっているシード３チームとで、総当たり戦をおこない、最優秀チームを１チーム決定するのだ。はたして、優勝の栄冠はどのチームに!?

トーナメント 約180チーム
シード 3チーム
各ブロック勝利チーム
決勝リーグ
優勝

おハガキ募集のコーナー

やっきゅんコーチの「野球つく」Q&A
「野球つく」に関する疑問を、やっきゅんコーチが答えてくれるコーナー。悩んだら即投稿!!

イラスト・感想なんでもアリ!!
プロ野球選手のイラストや、球団への想い、「野球つく２」への要望など、なんでも受けつけてます!!

ダメチームもつくろう!?
自分のチームがいかにダメでヘンなチームかをアピールするコーナー。パワーメモリーでの応募もOK！

オススメ選手名鑑
キミのオススメ選手を教えてくれ！ その選手名とどんなところがオススメなのかを書いて送ってね。

かおつく似顔絵コンテスト
“選手つく”で作った有名人の似顔絵を募集。各パーツと色のナンバーを忘れずに書いてね。

公認!? 秘書ファンクラブ
「野球つく」に登場する秘書に、熱い想いを告白しよう。誰へのメッセージなのかを忘れずにね！

すべてのあて先はこちら!!

トーナメント大会が始まっても、レギュラーコーナーのハガキは引き続き募集中だ!! どのコーナーへの投稿なのか、コーナー名をあて先と一緒にハッキリと書いてね。また、自分の住所、氏名も忘れないように!!

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「野球つく
えきさいてぃんぐスタジアム」
○○○○○係まで

担当者たちのたわ言

泰蔵 大戸島

泰蔵■にわかサッカーファンの熱も冷めて野球は大魔人が熱いね。防御率なんと0.00だよ。
大戸島■いやぁ、熱いと言えば、今年のペナントは上位の順位が目まぐるしく変わるよね。にわかサッカーファンの熱は冷めたけど。
泰蔵■ええ、見事に冷めたとも。
大戸島■にわか、っていうのがいけないよ。スポーツを愛するなら、本当に好きにならないと。その点、野球は濃いよね。
泰蔵■うむ、耳が痛いっす。やはり野球がイチバンってことで。

街の掲示板 特別編

街の人気者SPECIAL！

雨宮桂馬 & 篠田正志 スペシャル対談！

「街バカ」の２人がかねてから温めていた企画、「街」の人気者の雨宮桂馬と篠田正志のダブルインタビューがついに実現！　以前のインタビューではなかった裏話が次々と飛び出すなど、「街」ファンは必見だ！

康太とはドラマで共演して以来、仕事場でもよく会うんですよ（あらい）

――まずお聞きしたかったのが、お２人はお知り合いだということですが。
あらい■８年くらい前だっけ？「はいすくーる落書」っていうドラマを５カ月くらい一緒にやってたんですよ。ずっと同級生役で。みんなで箱根の温泉行ったよなぁ。
――お２人のお年は離れていますよね。それでも同級生役で？
あらい■そうなんですよ。あの頃僕がハタチで彼が高校１年生ぐらい（笑）。
草野■あらい君が最年長ぐらいで俺が最年少ぐらいだったんですよ。
あらい■この「街」で久しぶりに会ったんですよ。なかなかハンサムボーイになったなと（笑）。実はキャストの中では僕らが一番接点があるんじゃないかな。
草野■久しぶりだねぇって、車で送ってもらったんですよ。このゲームどうなるんだろうね、なんてご飯食べながら話して。
――本誌でのインタビューのあと、ファンの方から手紙とかは来ましたか？
あらい■お陰様でかなりいただきました。シールやハンコを作ってくれたりした人もいて。しまいには同人誌とか作ってくれて、すごいうれしかったですね。
草野■手紙は前から来ていたんですけど、急に量が増えて何でだろうと思っていたらみんなゲームの方だったんですよ。「ドラマも見ました」とかって３ページぐらい感想文を書いてきたりとか（笑）。
あらい■男性からは来なかった？
草野■来なかった。
あらい■僕は来たよ。そういう方面じゃないけど（笑）、男の人から好かれるのもうれしかったですよ。
草野■風俗の子がチケット付きで手紙くれた（笑）。暇なときにゲームやってますって。
あらい■まさか、行ったの？（笑）
草野■行ってないけど（笑）。歌舞伎町の店で、ボッタクリではありませんから遊びに来てくださいとかって（笑）。でも、これがきっかけでドラマとかいろいろ見てもらったのはうれしかったですね。
――「街」が発売されてそろそろ半年になりますが、改めてこの仕事で得たものはありますか？
草野■忍耐（笑）。でも関わった人ってほとんど映画のスタッフだったから、ゲームの仕事という意識はあまりないですね。
あらい■僕も彼の意見とほとんど同じなんですけど、刑事役をやれたっていうのが僕にとってはうれしかったですね。犯人役が多かっただけに（笑）。小さいころから「太陽にほえろ」とか見てて。実は出たこともあるんですけど、石原裕次郎さんと掛け合うシーンがあって、これはもう刑事役をやるしかないと感動したんですよね。徹夜して無精髭生えてコケた顔っていうのもありますし、走るっていうのも入ってるし、刑事役の基本はすべてやれた感じ（笑）。
草野■逆に映像じゃできないことをできましたね。今度ドラマをやるんだけど、それが渋谷をひたすら走り回るという話で（編注：「美少女H」放映済み）、ちょっとダブるものがあって（笑）。
あらい■もうちょっと桂馬と正志は絡みたかったよね。
――ゲーム中でのお２人はほとんど接点はないですよね。
あらい■僕ら別の班だったんで、センター街の交差点のところで会ったぐらい。
草野■あらい君のところって撮影期間はどれぐらいだったの？
あらい■期間としては1ヵ月ぐらいかな。撮

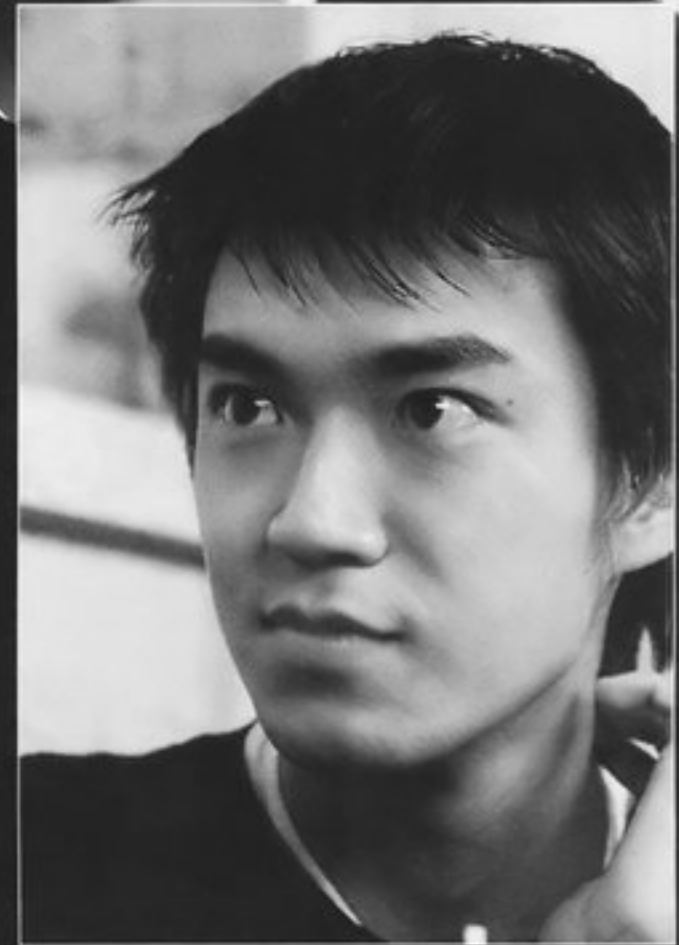
「刑事役をやれたのは本当に嬉しかった」

あらい正和 ――雨宮桂馬役

あらいまさかず・1970年６月22日生まれ・東京都出身・O型。映画、ドラマを中心に活躍中。甘いマスクとは裏腹に、大型バイクに乗るのが趣味というハードな面も持っている。「桂馬は女っ気が少なかったですね。撮影の合間に、陽平と隆士とマチーズのみんなでボウリングに行ったぐらいかな（笑）」

「『街2』のときは、もっと動きたいな(笑)」

草野康太 ——篠田正志役

くさのこうた・1975年2月26日生まれ・神奈川県出身・B型。NHK「ご就職」「風になれ鳥になれ」、フジTV「美少女H」など、TVドラマで大ブレイク中。「好みの女性ですか？ 俺、なんにもしないから、世話好きな女性がいいですね。水曜日と日曜日ならば、どちらかといえば日曜日かなぁ(笑)」

あらい君の役も大変そうだったけど、陽平役の彼は楽しそうだったなぁ(笑)(草野)

った枚数は一番多かったと思う。追撮が多かったんだよ。打ち上げパーティやって、年が明けて暖かくなったころで追撮。永遠に終わらなかった(笑)。長坂先生が台本を全くというぐらい変えてたから。

——確か5日目の警察のシーンですよね。

あらい■そうですね。あのときは髪の毛を伸ばし始めたころだったんで、コンピュータで処理してもらって。康太はどのぐらいで終わった？

草野■やっぱり2週間ぐらい遅れたかな。

あらい■1回だけ調布のスタジオで一緒だったよね。取り調べのシーンだっけ？

草野■現場では絡んでないけど、一緒だった日はありましたね。

あらい■あれも朝から晩まで3日間かな。ずっとスタジオで。

草野■この仕事やると忍耐つきますよ。普通は演技で発散できるから。それがいつまで経っても終わらない(笑)。

あらい■それはセリフがなかったり動作が少ないからじゃない？ うちの班は芝居をやるようにセリフを言って、動いた瞬間を撮ってるから意外に抵抗はなかったよ。

草野■その瞬間瞬間のリアクションを撮って、それが面白いっていう感想ももらったんで、よかったかなとは思いますけど。ストレスは正直溜まりましたね。

あらい■確かにハードでしたね。朝早く夜遅くっていうのが当たり前だったし。でも、僕はやっててすごい楽しかった。空いてる時間は監督とかとゲームとかして遊んでいたしね(笑)。康太としては、いやな思い出だったの？(笑)

草野■そんなことはないけど。俺の班は動かないほうだったから。他の班の話を聞くとみんな動きながらやってたって言ってて、出来上がりもそっちのほうが自然でいいんじゃないかと考えてて。だから自分の出来上がりが不安だったんですよ。

あらい■でも正志班は早いよね。こっちは動きながらやるんで、たぶん彼らの10撮る間の7ぐらいじゃないですかね。

草野■今度やるんだったら動かして。「街2」では動きたいって書いてください(笑)。

——印象深かった共演者の方はいらっしゃいましたか？

あらい■松田さん(牛尾・馬部役)とは結構お話ししましたね。あとダンカンさん(市川役)はやっぱり面白い方でした。控え室にいると、スナック菓子がいっぱいあって、次から次に「これ食べて」って冗談ばかり飛ばしてる(笑)。ホテルに監禁されて撮ってるのに、サービス精神旺盛だなと思って。

草野■俺はあまり絡まなかったんですよね。聞いた話では同じ事務所の団時朗さん(デューク浜地役)。空き時間で事務所に戻ったら「今大変なのよ。団さん怒って帰っちゃったの」って。団さんのところは撮影が入り組んで大変だったらしくて、あの格好で延々待たされて、最後は怒って帰っちゃったらしいんですよ。

あらい■ダンカンさんも途中で帰ったよ。

草野■野球見に行ったんだよ(笑)。自分の出番あるのに帰っちゃって……。

あらい■じゃあダンカンさんがいけないんじゃん(笑)。でもあの人が帰っちゃたときは、不平不満が出るどころか大笑いしちゃって。「なんで帰ったの？ 病気？」「野球見に帰った」だって。やるなぁと思った(笑)。

草野■日本シリーズだったんだよね。

——最後に読者にメッセージも兼ねまして一言ずついただけましたら。

あらい■1位とか2位ということじゃなくても、それだけ応援してくださっている方がいるというのは心強いし、うれしいというのが正直な気持ちですね。これからもスクリーンなどで見かけると思いますけど、今後とも応援してください。

草野■自分の俳優の仕事を頑張ってるんで、これからもよろしくという感じで。これがきっかけで興味を持ってもらってドラマとか見てもらえるとうれしいですね。

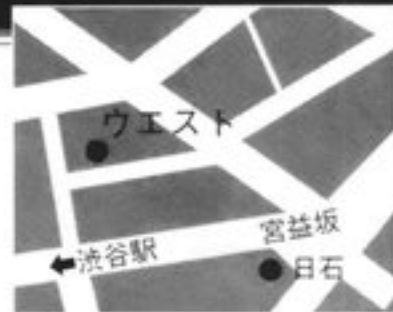
あらい「撮影はハードだったけど楽しかったよ」

草野「うらやましいな。止まって撮るのは正直、辛かった(笑)」

お2人とも顔見知りということで対談は大いに盛り上がった。読者諸君のハガキもいくつか目を通してもらったぞ。「街2」では桂馬と正志の共演なるか!?.

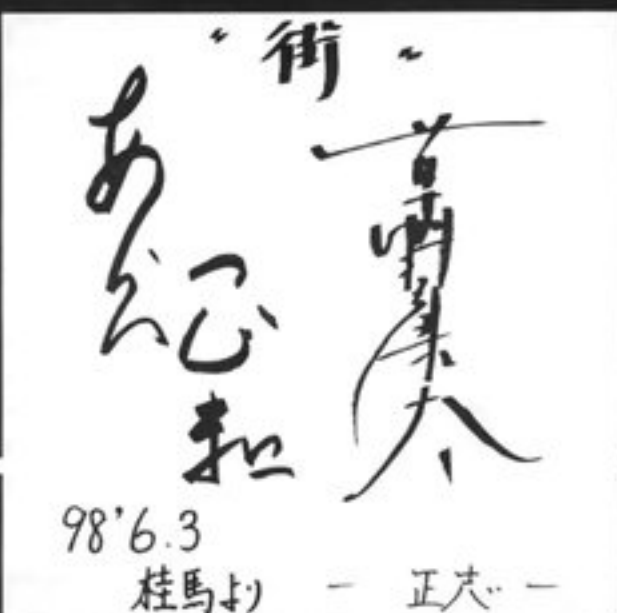
撮影はあのウエストにて敢行！

登場人物2人の対談ということで、撮影もとっておきの場所を選択。正志や陽平のシナリオでおなじみの喫茶ウェストの一角をお借りした。この雰囲気を実際に楽しみたい人はぜひ足を運んでみよう。[住所]渋谷区渋谷1-10-7[営業時間]11AM～11PM[定休日]日曜日

ウエスト
宮益坂
渋谷駅
日石

スペシャルプレゼント!!!

ウメ「念願の企画がやっと実現したなぁ」 TETSU「個人的にも楽しかったよ、ホント」 ウメ「心残りだったのが、撮影日が雨だったことだね」 TETSU「お天道様はどうしようもねぇ、仕方ないさ」 ウメ「ま、結果が良ければすべてヨシってな。じゃ、本題。今回の対談の記念にプレゼントを用意したゾ。お2人のサイン色紙を3名、生プリクラを4枚綴りで4名、そして本誌で使用した生写真を10名に、それぞれあげちゃおう」 TETSU「希望アイテムと今回の記事の感想を書いて、下の応募券を張って急いで送れっ！ コピーはバレるぞ！」 ウメ「7月24日の消印有効ネ」

<宛先>〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部 「街の掲示板」係まで。

"街"
98'6.3
桂馬より ー 正志 ー

応募券 「街の掲示板」7/24号

次号、ついに「花火」の出し方を公開!!

桜井智のハートにメッセージ Vol.20

お元気ですかー？　私は今、直前にせまったTOMO夏'98コンサートのリハーサルにはげんでいます。今から当日がとても楽しみです。それはそうと、今私は、ファンの方にいただいたカロリークラブというカロリー計算のできるゲーム機!?を持ち歩いています。とりあえず私自身、カロリー控えめにしてまでダイエットしようとは思わないので……っというかできないのですが(笑)。自分が毎日どれだけカロリーをとっているのか気になって、参考までにここ1カ月くらいカロリークラブでチェックしてるんです。それにしても、食べ物ってこんなにカロリーが高いのかーってかんじです。私のスキなとんかつは920Kcalだし、ステーキは1100Kcal。しかも、私はお仕事上、お弁当を食べることが多いんだけど、幕の内弁当が760Kcalに、ハンバーグ弁当が780Kcal。だいたい女性の1日の平均カロリーが1800Kcalなので、ステーキなんて食べた日にゃー大変なことになるわけですねー。数字だけ見てると、けっこうおそろしいものがありますが、私はそれにもめげず、毎日ムシャムシャ食べています(笑)。だって、食べたいものをガマンすると、体によくないですよNe！　そのぶん運動してがんばっているわけでーす。それにしても私、10年以上走っているわりには体重がおちません。やっぱりカロリーとりすぎなのかなー(笑)。まーいいや……っというわけで今回は、誰にも秘密の私の体重が減らないわけについて書いてみましたー。それでは、コンサート会場でお会いしましょー。

イラスト／橋本　遊

さくらいとも　'71年9月10日生まれ　千葉県出身　血液型AB型　'88年、アイドルグループ「レモンエンジェル」のリードボーカルとして歌手デビュー。その後、歌手、女優、声優、ラジオのパーソナリティなど、マルチな活動を展開している。

Information　7月20日に日本青年館で開催される夏のコンサート「TOMO夏'98」。開演は17時、チケットは全席指定4,200円で各種プレイガイドにて発売中です。なお、コンサートでは7月17日にリリースされるアルバム「over lap」の曲も歌うとのこと。バッチリと聴き込んでおけば、より楽しいTOMO夏になることまちがいなしだ！

いろいろのーと #20. ある日のマニア

※このコーナーへのお便りは、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部それぞれの係まで。

GALLERY

がんばれコンパイル Vol.21

黒川文雄プロフィール：1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM２研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

少し前だが、５月20日発売の『ゲームウォーカー』のデジキューブ広告で、「がんばれコンパイル」という趣旨の広告を掲載した。もともとは通常のコンビニゲーム販売ラインナップ広告を予定していたのだが、①このところのゲーム業界の不景気な話題を覆すため。②コンパイルを応援したい気持ちがあったため。③広告表現としてチャレンジしてみたいという気持ちがあったため……。以上の３つの理由から、今回の広告制作となった。コンパイルは３月18日、広島地裁に和議を申請。和議と倒産は異なるものだが、徐々に借金を返済して会社を健全に立て直すという趣旨ではある。調査によるとコンパイルの負債は約75億円とのこと。コンパイルは会社自体が結構ハデだった……。ゲーム業界の矢沢永吉(同じヒロシマだし)。会社よりも「社長が有名」や「ぷよまん」(まだコンパイルさんからいただいたことはないが……うまいらしい)「レトルトカレー」「カーバンクルガールズ(バイクレースチームのスポンサーも)」「ぷよ大会ばよえーんツアー」などなど、どれもハデで有名だ。ゲームのほうも、'91年に発売されたパズルゲーム「ぷよぷよ」が、シリーズ累計850万本を超えるという驚異の販売記録を達成し、「落ち物パズル」＝「ぷよぷよ」の時代を謳歌した。また奇怪なコマーシャル戦略は、個人的にも好きだった。しかし、元「お笑いマンガ道場」出身(?)の川島なお美を広告に起用したビジネスアプリケーションソフト「POWER ACTY」の不振も、今回の経緯の一端でもあるようだ。

そんなことを回想していた夕刻、「コンパイル和議申請」をいちはやく僕に告げてくれた「ゲームニュース・バスターズ」から、今度は「日本フレックス」が大阪地裁に自己破産…というニュースが届いた。日本フレックスは、TVゲームソフトや携帯型ミニゲームの企画開発、流通、販売を手掛けていた。今夏にはセガサターン用電車運転シミュレーション「電車でGO！」の発売も予定されていた。CSKに買収合併されたアスキーとて、債務超過の状態だ。いったい全体どうなってんだ。ゲームユーザーあってのゲーム業界、その恩義、ユーザーに対する敬意をもう一回見直してみるべきではないか。「がんばれコンパイル」。お会いしたことはないが…負けるな仁井谷社長。あなたのコスプレ姿のカムバックを期待している。

Information 景気ワリーなぁ…。ゲーム業界も同じだな。通産省が発表するソフト産業の躍進なんてホントか…って疑いたくなるこのごろ。サターンでいちばん得をしたのは藤岡弘だってホントかも……？

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol.55

本名吉嶺豊彦。1965年12月3日生まれの32歳。出身地は大阪府。育ちは関東一円。本職ゲームプログラマー＆ディレクター。現在プレイステイション用３Ｄ格闘ゲーム「御意見無用Ⅱ」を制作中。皆買ってくれ！（ってサターンの雑誌で書くなって(笑)）

う～ん。そういえばドリームキャストが発表されましたな(遅い！)。なんか新しい機能なんかにどきどきワクワクしつつも、開発者としては新しい機種になるたびに勉強しなくちゃいけないんで(この歳になると)結構げんなりもしたりして。

でも、最近のセガのCMとか、以前と違った雰囲気があってなんかちょーやる気感じるんですが皆さんドースカ？

個人的にはマイクロソフトとの提携が、いい意味で先行きをわからなくしているところでもあるけど、基本的にセガファンとしては頑張ってほしいと思ってるわけで……。当然今作ってる「御意見無用Ⅱ」が終わったら自動的にドリームキャストの開発に入るんだけど、だからと言って「御意見無用Ⅲ」ではなく、昔取った杵柄で作品を作っていく予定。まぁ「御意見無用Ⅱ」の売れ行きしだいでは「Ⅲ」もありえるんだけど、ここはサターン雑誌なんで大きな声では言えないが、ぜひ買って遊んでね。前作の300倍ぐらい(当社比)面白いから(前作が駄作ということはこの際おいておこう(笑))。詳しくはホームページで画面画像を公開しているので覗いてやってくれ。アドレスはhttp://www.mediamuse.co.jp/goiken/でひとつ。

話がちょっとそれたが、セガさんにお願い。バーチャはもちろんなんだけど、「バイパーズ２」はドリームキャストで絶対に出していただきたい。アーケードの移植モノあってのセガのコンシューマーマシンなんだから(笑)ゼヒゼヒってことでひとつ。

そう言えばこの季節、なぜか麻雀をやりたくなるんだよね。誰か俺と麻雀打(ぶ)たない？　編集長とでもいいですが(誘い)。

Information 7月19、20日、新潟にあるポピー(問い合わせ電話番号0252-86-0763)にて北日本最大級と謳われる大会が行われる。19日は3 on 3、20日は個人戦。近くの方は参加してみては？　とか言いつつ俺は18～20日は大阪にいるんだけどね。大阪では18日に天王寺のAMシアターで「FV２」の大会があるようなので多分参加。暇だったら来てね。

今週の裕クン

先日のワールドカップ初戦の対アルゼンチン戦から１週間ほど会社に缶詰状態になったことで、その時まったく裕クンに会えなかったんだけど、マヂ死にそうになりました。

写真は最近パソコンで遊ぶようになった電脳裕クン。偉い？

コミックサタマガ

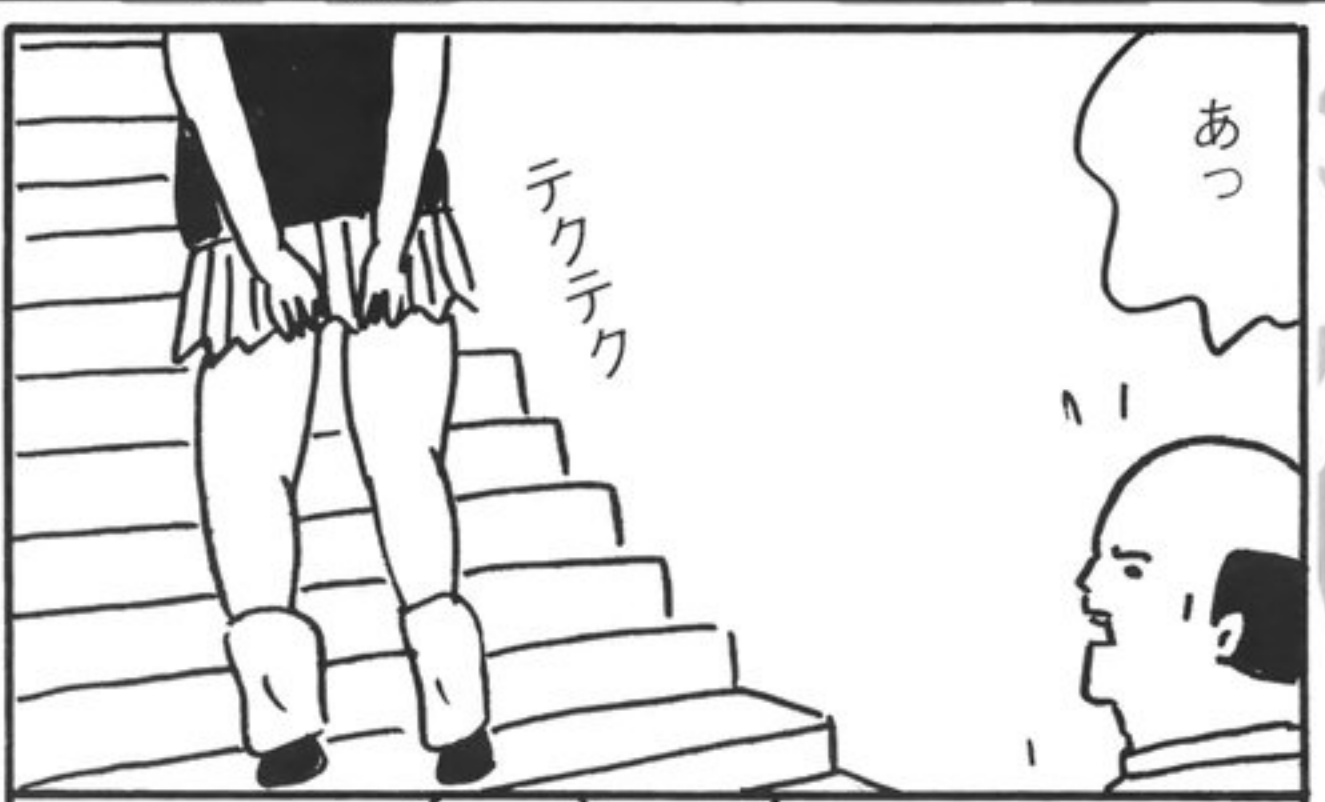
サターン人間 第28回

花くま ゆうさく

サタマガは読者の声を大切にします（担当）。

ずーっとまっている

ユーザーの声

花くま ゆうさく（はなくま ゆうさく）
1967年生まれ。最近見た映画は「プルガサリ」「ブルースブラザース2000」「スターシップトゥルーパース」「Jam」「ねじ式」。

岩垂徳行わーるど かもんえぶりばでぃ Vol.4

今回は、発売も間近に迫ったサターンの大作ＲＰＧ「ルナ２　エターナルブルー」のサウンド・ダビング作業について。連休つぶしたかいがあったぞ！

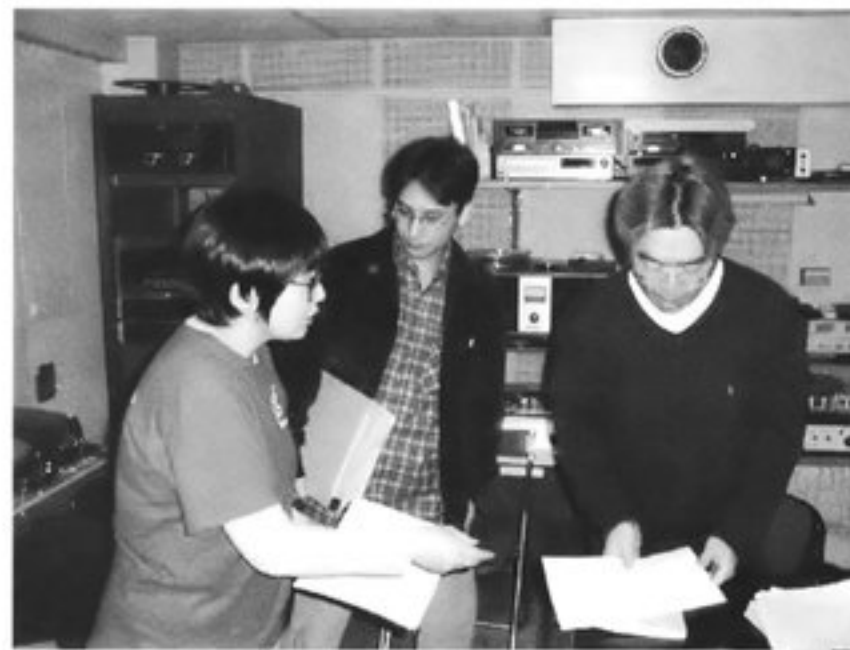
長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を習得。その後、本格的にゲームミュージックの作曲を始め、グランディア、ルナ、ラングリッサーシリーズの作曲を手がける気鋭の若手作曲家。ゲーム音楽のみならず、ミュージカルや舞台音楽、東京ディズニーランドなどの楽曲も手がけている。

「ルナ2　エターナルブルー」のサウンドはすごい！

ゴールデンウィークまっただ中の5月3日、巷では連休を満喫しているのに、我々ルナスタッフは早稲田にあるアバコスタジオにてアニメシーンのダビングをしていたのだ。何も連休中にやらなくても……と思うのだが、平日はみんなのスケジュールがいっぱいなのだからしょうがない。作業が始まった。

ダビングという作業は、完成されたアニメーションに、声優さんの声と、SE（効果音）、そして音楽を合体させ、タイミング、音響バランスなどを調整して「完成された作品」を作り上げていくことなのだ。いやぁ、アニメ、いいですねぇ。ものすごく綺麗で素敵だ。ＣＧ部分も迫力があって、前回の「ルナ　シルバースターストーリー」以上のできになっています。内容的にもメガＣＤの時に曖昧になっていた主人公達の動きや気持ちがちゃんとわかるようになりました。声優さんたちも内容を理解し旧作以上にリキが入っています。特にルーシア役の横山智佐さんがいいですねぇ。東京ＦＭも聞いていますよぉ！

それからSE。これもいいなぁ。ぜひステレオで聞いてくださいな。ゲームでの再生レイトが気になるけれど、現場で録音した音もありますし、リアルな音に仕上がっています。ProToolsを使っていました。僕も買うように薦められたけれど……。最後に音楽。結局全曲作りなおし、新たな部分も加わったため新曲もありで、アニメシーンだけで約40曲使われています。感想は……これはみなさんにおまかせします。

結局3日間かかってしまったこのダビングですが（つまり連休はなくなってしまいました）素敵なものを作れてみんな幸せいっぱいで……残りの仕事を終わらせるべく、早々と次の仕事場に散っていきました。サターン最後の大作（!?）にふさわしい内容となっていますのでみなさんお楽しみに。

スタジオに集結したルナスタッフ、キャラクターデザインの窪岡俊之氏とドン・マッコウ氏。

こちらは、シナリオの重馬敬氏。最近、シナリオ工房・月光を設立。おめでとうございます！

今週の秘蔵のスナップ　レコーディング風景

機材がいっぱいセットアップされている状態。場所は東芝ＥＭＩの2st。カラオケの仕事じゃありませんよ。ディズニー系のレコーディングです。

今週の１枚！「グランディア　オリジナル・サウンドトラックスII」

「グランディア～デジタルミュージアム～」も発売され、再びあの世界を体感したみんなの要望がかなって、サウンドトラック第2弾、えぇい、残りの曲を全部入れてしまえ！！！というＣＤができ上がりました。サントラIIを出したときに、みんなからのはがきに「全曲集を出してくれ」という要望がとても多く、キングレコードをはじめとするスタッフの心も動かされての発売です。本当にみんなにありがとうと言いたいです。

さて、このCD、見所は。まずI、IIを通した全曲の解説を載せました。いやぁ大変だったなぁ。もう一度全部聞き直して、思い出して書いていました。それから「譜面を出してくれ」という要望も多かったので、さすがに譜面集は無理でしたが「グランディアのテーマ」のオーケストラ譜を載せました。紙面が小さいから見づらいとは思いますがこれでご勘弁を。聞きどころは、そうですねぇ。戦闘曲など、録音したままが入っていますので新たな展開などもありおもしろいですよ。ぜひ即買い!! です。よろしくね。

KICA 5013／14
価格：3,568円
発売元：TOW・FIVE
販売元：キングレコード株式会社

機材紹介！　今週は“Roland VS-1680”

うひゃひゃ、とうとう買ってしまいました！　ミキサー内蔵型のハードディスクレコーダーです。実はこれを作っているのがローランドの松本工場で、開発をした斉藤さんの話も聞いて購入を決定したしだい。16トラックの録音・再生は実用的でGood！　内蔵のエフェクターも（ちなみに僕は2つ付けています）ボコーダーやマイクシミュレーターなどの使えるものがぎっしり、音も良くなっていますね。デジタル系も充実し、アナログのインプットも8つと、サブミキサーとしてもちゃんと機能するようになっています。なによりもディスプレイが大きくなったためいろいろなことが1つのページ内でできるようになったのが嬉しいですね。待ったかいがあった!!　の一言につきます。現在、密かに制作中（!）の唄もの曲で使用していますが、使い方がいまいちわからないんだよね。マイクも購入しないとあかんなぁ。でも嬉しいな！　これでいっぱい曲を作るぞぉ!!!

20世紀の終わりの少年少女の物語

アルコール依存症──その2

仕事や勉強が手につかなくなる。体を壊すほどのめり込んでしまう。はては人間関係に支障をきたす。人生そのものがめちゃくちゃになってしまう。依存症は寂しんぼうの心の隙間に入り込む「笑うせーるすマン」みたいなやつなのだ。アルコール依存症患者は全国に200万人いる。あなたもご注意！

第一志望の大学に入れなかったことをきっかけに、サトル（仮名・現在20歳）は酒にハマっていった。スベリ止めとしか考えていなかった大学にいる自分を、どうしても認めることができなかったのだ。一人暮らしを始めたばかりの三鷹のワンルームマンションで、サトルは毎日酒を飲み続けた。初めての履修届けを出して間もなく、梅雨に入る頃には、全く学校に行かなくなってしまった。

「今日こそは飲まないようにしよう」と何度も思ったが、その決意もせいぜい目を覚ましてから2時間くらいのものだった。ビールが喉を流れる感覚を想像すると、もう我慢できなかった。とにかく酔っ払いたかった。朦朧とした意識で、ピントのはずれた風景を眺めている方が、現実の中にいるよりもよっぽどマシだった。アルコールは耐性ができる。"夢の世界"に行くための酒の量は、徐々に増えていった。そのうちビールだけでは収まらないようになり、よりアルコール濃度の高い焼酎も飲むようになった。

吐き続けながら飲む、食べながら吐く

サトルは飲みながら食べた。焼き鳥丼、ピザ、鯖の味噌煮の缶詰、ポテトチップ、スイートコーン、サラミソーセージ……。食料はアルコールと一緒にコンビニで買った。酔うと信じられない量の食べ物を口にした。食欲は胃袋の限界を越えても満たされることがなかった。どうしても食べられなくなると、トイレに入って、喉に人差し指を突っ込んで吐いた。未消化の鳥肉やタコやグリーンアスパラの混じったドロドロとした黄色の酸っぱい液体が、陶器でできた便器の中にぶちまけられた。溜まっていた水がはね返ってきて、顔にかかることもあった。何度かそれを繰り返してすっきりすると、また食べた。味などもうどうでもよかった。ただひたすら食べ物だと認識するものを口に運ぶだけだった。しばらくすると、掃除されることのない便器は、嘔吐のために黒いカビだらけになってしまった。

アルコールにも食べ物にも一通り満足すると今度はゲームをした。そして、それにも疲れるとベッドに入って眠った。仕送りは、酒と食べ物の代金で消えていったが、家賃や光熱費を除いては、お金を使うことも殆どなかったので、それでも何とか生活することができた。秋までの半年をサトルはそんなふうにして過ごした。10kg体重が増えた。気温の変化で季節の移り変わりは何となくわかったが、1日の時間の概念は次第に失われていった。昨日の出来事が1カ月前のことのようにも感じられた。一昨日がどんな1日だったのか思い出せないこともあった。夏休みも帰省せず、電話さえない生活で連絡の取れない息子を心配した母親が一度マンションを訪れたことがあったが、事前に手紙が届いていたので、「あら、太ったわね。いいもの食べてるのね」と言われたぐらいで、何とかごまかすことができた。

もちろん焦りの気持ちは日ごとに強くなっていた。「このままでは、社会からはじき出される」。めっきり寒くなったある日、サトルの不安は爆発した。「ウォー」と叫んで、頭を柱に何度も打ちつけた。血が流れているのがわかったが、やめられなかった。

それ以来、サトルは何とかまともな生活をしようと心がけてはいる。

「現実を受け入れるしかないということは、わかっているんですが……」。

しかし、結局、サトルは留年した。2度目の1年生を迎えて、今年こそは単位をきちんと取ろうと思っている。しかし、状況と折り合いがついたわけではない。去年1年の生活は、挫折感を深めただけだった。相変わらず酒はやめられない。アルコールのために大学は休みがちになっている。そして、どうしようもなく抑え切れない不安が度々襲ってくる。その度にドキドキが止まらなくなって、いつかの冬の始まりの日のように叫び声を上げたくなる。夜も眠れない。眠りにつけたらつけたで、悪い夢をよくみる。「死にたいなあ〜」ともよく思うようになった。精神科に行った方がよいのだろうかと考えたりもするが、その決断はまだできない。食欲は徐々に無くなって体重はどんどん元に戻ってはいるが……。

写真／ホンマタカシ　※本文と写真は関係ありません。

週刊 土星時報

今週からサタマガの人気コミック「セガのゲームは世界いちぃー！」の作家・サムシング吉松氏のインタビューが登場だ。熱心なセガファンとして知られる吉松さんの半生をいろいろ聞いちゃったヨ。

こんなところにサターンが！

何と太田光さん（「爆笑問題」）から、所属事務所「タイタン」付近路上にて「サターンを発見」との報告が！　床屋の入り口に置かれたサターンは新しい猫のおしっこ対策？　一方、ゲームファンとしても知られる太田氏の単なるシャレ？との疑惑もある。編集部では現在真相を究明中だ。

コラム　ガラクタ頂上作戦 第4回

『女性100人の足の裏』の深～い世界

世の中には「変態」と呼ばれる人たちがいる。ミナサンは「変態」という言葉に対してどのようなイメージを持っているだろうか。

SM、フェチ、スカトロ、ロリコンなどなど。しかしこれらのポピュラーな変態は最近では徐々に市民権を得ている。変態の代名詞であるSMなどはテレビなどでも紹介されてしまい、女性向けの雑誌でも「初めてのSM体験」だとか特集されてしまうくらい一般に知られるものとなってしまった。まぁ、エロゲーでもよく登場するし。

そんな状況で、この私が興味を持つのは、それらよりもっとマイナーな、些細な、とても理解できない少数意見の変態である。

フェチ、恐るべし

先日、ある雑誌の仕事でアダルトビデオのレビューを書くことになってしまい、家で何本ものビデオを見ていた。

〝一部〟の男性読者はうらやましく思うかもしれないが、何本ものアダルトビデオを立て続けに見るのは結構辛い。最近は特に似たり寄ったりのものが多いので、かなり飽きてくるのだ。

で、退屈だと思いつつ、何本かのビデオを眺めていると、変なものを発見した。

『女性100人の足の裏』とかいうビデオだったと記憶している。「何だ、こりゃ」と思いつつ再生してみると、女の人の足の裏が映っていた。ただひたすら。看板に偽り無し、である。

パンチラすら映っていない。エンエンと足の裏のアップである。女性の顔はわからないが、こんなに足の裏の指紋をハッキリと映してしまって大丈夫なのか。足の指紋も手のそれと同じで他人と一緒のものは存在しないのだ。これで自分だということがバレてしまうのではないか（オイオイ）。

まぁ、冗談はともかくとして、このビデオは一体、何なのだろうか。やはり「足フェチ」と呼ばれる人達に向けて作られているのだろう。自分はミニスカートや女性のパンストを穿いた女性の足を眺めるのが好きなので今まで自分を「足フェチ」だと思っていた。ウテナの足などニヤニヤして見ているので足フェチの資格は十分にあると思っていた。だが、このビデオを見て、自分はまだまだ甘いのだと痛感した。私はこのビデオでは興奮しない。考えることと言えば、

「足の裏の手相は『足相』と呼ぶのか」

「意外にガイハンボシは多い」

「偏平足も多い」

などである。これらの思考はフェチからは遠い場所のものなのだろう。

しかも、である。このビデオには続編があったのだ。それらは足ではなく、口や胸などの女性のパーツが、やはり100人分映っているものらしい。あぁ、ますますフェチが遠いものに感じられてきた。世間的にも市民権を得たはずのフェチであるが、濃いところにはちゃんとマニアがいるのだ。私は彼らと感覚は共有できない。今のままでは。

こうなったら特訓してフェチの星を目指すか。嫌だ。

鶴岡法斎
一九七三年生まれ。文筆家。アニメのフィールドを中心に活躍中。編著書に『新世紀の迷路』『螺旋の薔薇』（アスペクト）『呪われたマンガファン』（ジャパンミックス）。

イラスト／町野変丸

サムシング吉松に聞け！ その1

「セガのゲームは世界いちぃー！」作家

本格的にゲームをやったのは上京してきて、アニメの仕事を始めてから、80年代の前半ですね。僕は格闘技が好きなんですが、当時セガのアーケード機で「アッポー」という全日本プロレスのゲームがあって、それに恐る恐る手を出したのがきっかけでした。カーソルの動かし方もよくわからなくて、どの選手にしようかと、焦ってあちこち動かしてたら馬場になってしまったという（笑）。おまけに技をひとつも出せないで負けてしまいました。その時はそれで終わったんですが、その後、社員旅行で行った海の家にまた「アッポー」があって、会社の人たちと旅行の間中やってたんです。こうして僕のゲーム人生はスタートしたんです。

吉松氏近影

電子遊戯鬼畜道

題字・イラスト／杉作J太郎

お題：サクラ大戦

名づけて泣いた赤鬼作戦　自作自演こそ鬼畜恋愛道の基本さ！

クスリ漬で女の心を縛れ

第5話で、廃屋の探査に出かけたすみれとカンナがそれぞれ〝蛇、蜘蛛〟に噛まれる。

すみれの解毒薬は一階控え室に、カンナのは二階食堂にある。この解毒薬探しに手間取っていると毒が回ってきて（？）心細くなった二人を、主人公が励ますイベントが複数回起こることになる。その度に二人は主人公への好感度を上げていくので、ここはその部屋に近寄らないようにわざと遠回りしまくり、死に脅える娘二人を励まして信頼と愛情を獲得しよう。

ただし、このイベントが起きる度に二人の戦闘時のパラメータは悪化してしまう。まあ、愛は全てに優先するということで（笑）、その件についには目をつぶること。㊗（鬼畜度は㊗㊗㊗㊗㊗が最高）

鬼畜道師範・**天野譲二**
本業は映画ライター。ゲーム歴14年。一本道の某RPGに反旗を翻し、脇道を探した果てにたどり着いた鬼畜道。

俺は葉山宏治だ。人は俺を“兄貴”と呼ぶ。ゲームミュージックファンの方々に“超兄貴ライブ”以降、熱烈な“兄貴コール”で迎えられたことからだ。今回、その俺が長らく続けてきたゲームミュージックについて語ることにしよう。

葉山宏治の メンズの帝国

ゲームミュージックのアーティストたち

ゲームミュージックの歴史は浅い。1987年頃から注目され始めた。

最近はそんなことはないのだが、以前からゲームミュージックは一般のポップスより格下という暗黙の定説があり悔しい思いをしたクリエイターも多かった。

しかし、俺はゲームミュージック界で12年、そして一般の音楽界に足を突っ込むようになって約6年、両方の世界で活動すると、いろんなことが見えてくる。

『え？ 葉山が一般の音楽界に？ オマエ場違いじゃねーか？』なんて声が聞こえてきそうなので、言っておくが、以前、俺は“オリコンポップス部門”16位にランクインしたこともある。そして、まわりにロックやポップスなどのジャンルがひしめくなか『ゲームミュージック』というジャンルを書き込めたのが、とても嬉しかった。

で、そんな俺が思うこと。技術的な部分では、一般のポップスのミュージシャンとゲームミュージシャンとの差はないということだ。だが、肝心な部分が劣っている。それは覚悟。今後の自分の生活を犠牲にしてでも音楽に賭ける、そういった姿勢は残念ながらゲームミュージシャンにはあまり見られない。俺は全てを賭けているが、だからといってどちらがいい悪いということではないのだが。

ただ一般音楽界にあるウサン臭さがないのがこのゲームミュージック界のすばらしいところだ。実際、小学校をついこの間、卒業したような女の子たちが“アーチスト”として売り出されるけど、100万枚CDが売れようがテレビに出ようが、そういったことが、彼女たちの意思や責任でプロジェクトが成立しているわけではないのは想像がつくだろう。いわゆる、『“事務所の力”がすべて』という連中は非常に多い。だから、人に曲を作ってもらって歌なんかヘタクソでも“アーチスト”とか呼ばれる連中の実態は“ダンシングドール”、事務所の方針どおりに踊ってるだけ。賞賛はすれど尊敬には値しない。でも人と人が関わるとどうしても責任を背負う者がいる。踊りたくなくても仕方なく踊るしかない人もいる。音楽界でもほんとに一流と呼べるのはごく一握りだろう。

俺は現在、事務所やメーカーなどには所属していない。だから俺は実力主義のゲームミュージックの世界は純粋でいいと思う。俺を含め多くのゲームミュージシャンは特別な“華”はないかもしれない。その代わり、ひとつ言えるのは実力がなければ絶対脚光は浴びないということだ。ゲームは大きな資金力をもとに、大宣伝を打てば、内容はともかく売れてしまう。これは、今のゲーム業界では頭の痛い悩みとなっている。

しかし、いくらゲームがバカ売れしても、そのゲームミュージックが評価されるとは限らない。本当に人々のハートを掴んだゲームミュージックはゲームが売れなくてもちゃんと評価されるものだ。そういう意味では、すごくタイトでフランクな世界といえる。

たとえば、あの“すぎやまこういち”はゲームミュージックを世間に認知させた代表格だ。その後、この人の真似をする輩が後を絶たないが、二匹めのドジョウはいないのである。そして、“ZUNTATA”、彼らは、自社ブランドとして音楽レーベルを作っているとか。すばらしい試みだし、音楽性も個人的に好きだ。また、“広井王子”のとこのゲーム“ていこ～くかげきだあ～んん～”あの曲も実にキャッチーだ。確か作曲は、“田中公平”だったか、うまいもんだ。俺のような何から何まで、自分一人で制作する人間には、マネのできない大がかりな作りで、スタジオで大勢の人が一斉に作業しているだろうその姿は羨ましくもある。あと“飯野賢治”。彼は音楽も作るとか、ピアノが得意で作品は多数あるらしい。テレビの番組かなんかで、彼の作った曲というのを聞いて、『おお、やるな』と思った。あれだけ堂々と自信満々の態度とアナーキーぶりはゲーム界のパンク野郎と思える。ミュージシャン特有の“フンイキ”は感じないが、あのキャラクターがいい。ああいう破天荒な人生は俺は大好きだ。あと“ぷよ～シリーズ”の“田中勝己”。彼はエネルギッシュでラジオのパーソナリティーを務めたり、外国でレコーディングしてみたり、まさにタレントなみのバイタリティーですばらしい。そして、俺との共通点が“歌を歌う”こと。ゲーマデリックや、アルフライラといったグループにも共通する。インストウルメンタルの多いゲームミュージックの中でヴォーカル曲をリリースするポリシーがある。現在、ゲーム関連で“歌”とくれば、声優ばかりなので、生え抜きの人にも、もっと歌うチャンスを与えられる業界になってほしい。しかし現実はユーザーの要望もあり、声優ヴォーカル全盛の時代となってしまった。

そしてその対極にあるのが、“内蔵音源の巨匠、古代祐三”。現在のゲームミュージックのルーツは彼が元祖という人もいる。あまり表に露出しない人だが、生音やシンセといった楽器を使わず、コンピュータから発せられる電子音のみで楽曲を構成する。そしてなによりゲームと直結させた音楽観を持っていて、彼を尊敬する後継者は多い。紛れもなくゲームミュージックの基礎を築いた人物だ。

では僭越ながら、自分のことも紹介しよう。“超兄貴の葉山宏治”と呼ばれてから6年、ゲームのみならず、“ゲームミュージシャン”としての自分のオリジナルCD等を10枚程リリースしました。メッセージ色の強い独特の気合いの入ったサンプリングで脚光を浴び、各地で過激なライブをやってきた。そのサポートメンバーも超一流で、日本のロックシーンの精鋭揃い。俺のライブはナメてかかると大ケガするぞ。今後のアルバム、ライブは未定ですが、現在、複数ビッグタイトルのゲーム音楽を制作中なので、よりパワフルなアルバム、超絶ライブを必ず実現させます。今後に期待してください（詳しくはホームページを見てくれ)。

それから、今回、名を挙げた方々に敬称（～～氏）はつけない。だってミュージシャンだぞ。吉川晃司氏とか長渕剛氏なんていわないだろう。そういう点もゲーム業界にアピールしたいからだ。今回ここで紹介した人たちの全てに俺は会ったわけではないが、同業者としての尊敬の念とエールを送る。他にも、紹介しきれない大勢のクリエーターがいることを付け加えておこう。

音楽を作る作業は、大変な集中力が必要だ。よく、ゲームメーカーで、グラフィックやプログラマーの人たちが耳にヘッドホンをつけて音楽を聞きながら作業してる。なぜかと聞くと、その方がノッて仕事がはかどるそうだ。他の職場でも、有線やラジオをかけている所も多い。だが、音楽はだめ。耳は音楽を作るために他の音は受け入れられない。耳に全神経集中している。楽器のプレイヤーはどうか知らないが、楽しい、というより、“進退窮まった感覚”である。また、世間にCDのいい音質が溢れ、聞く側の耳も慣れてきたので、音楽の本質以外のアイデアも範疇のうちだ。アイデアの部分は個人差はあるものの苦労している音楽家は多いようだ。だから、その鬱積したエネルギーが大音量で爆烈するライブでは、信じられない劇的空間が生まれるのだと思います。

旧譜アルバム“超兄貴”“超葉山”“姐”“GEME MUSIC IS DEAD”の4作が、日本コロムビアより再販されました。好評発売中です。

【葉山宏治ホームページアドレス　http://y7.net/u/aniki01.html】

ハガキのあて先〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部内「メンズの帝国」係

スーパーロボット大戦F

●バンプレスト●発売中●6,800円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

セカンドプレイヤーのための完全フローチャート（前編）

「完結編」のシナリオ攻略も、前号で無事終了。読者の中には、すでに2回目、3回目のプレイに取り掛かっている人も少なくないだろう。また「完結編」からプレイを始めたユーザーで、改めて「F」から通してやってみようと思い始めた人もいるかもしれない。そこで今回は、そういう人たちのために、入手ユニットや説得イベントなどの情報が、一目でわかるフローチャートを作成してみた。これを見れば、説得のし忘れや、ぜひ入手したい強化パーツの取り忘れは、かなり防止できるだろう。さらにこれまでのサタマガの記事と合わせれば、攻略はほぼ完璧だ。

前編となる今回はまず「F」を、次号では「完結編」を追いかけていく予定（しかもカラーで）だ。

セカンドプレイで必ずやっておきたいのはコレとコレ！

「F」と「完結編」の間で、直接かかわるイベントは、ハッキリいって1つだけ。それは、第13話「浮上」で発生する、トッドの説得のみである。本来、説得するしないは自由だが、今回はセカンドプレイ。ここは、ぜひ説得しておきたいところだ。ちなみに「完結編」で彼を味方にすると、フル改造のライネックを入手できる。

さらにスパロボシリーズ最強の強化パーツ「ファティマ」は、「完結編」から始めるだけだと、最大で2つしか手に入らない。「完結編」後半の強力な敵のことを考えれば、絶対に入手したい。

トッド=ギネスの説得

第13話「浮上」で、ショウがトッドを説得。これをしないと、永遠に仲間にはならないのだ。

ファティマの入手

「F」で入手可能な「ファティマ」は最大2つ（リアル系の場合）。絶対に取り逃すな！

完結編対策 鍛えそこなうとちょっと痛いパイロット

このゲームでは、時々"強制出撃"が発生する。主人公クラスならいいが、育てていない脇役が出されて、ドキッとすることがある。右に挙げた7人は、「完結編」に入ってから、強制出撃があるパイロットたちだ。特にこの中でアムなどは、説得にマトモにかかわってくる。このイベントが発生するころは、敵も相当強いので、育てていないと痛い目に遭うのは必定だ。日頃から少しでも強くしておこう。

- ●ビーチャ=オーレグ
- ●モンド=アカゲ
- ●イーノ=アッバーブ
- ●エル=ビアンノ
- ●ルー=ルカ
- ●チャック=キース
- ●ファンネリア=アム

表の見方

- R：リアルロボット系のシナリオ
- S：スーパーロボット系のシナリオ
- 入：新規参入するパイロット（ユニット）
  （例）アムロ（ジェガン）
- 消：登録を抹消されるパイロット（ユニット）
  （例）ヘンケン（トロイホース）
- ス：該当するシナリオのみにスポット参戦するパイロット（ユニット）
  （例）忍（イーグルファイター）
- 説：該当するシナリオで説得される敵パイロット。カッコ内は説得する味方パイロット
  （例）レッシィ（ダバ）
- パ：特に注目したいレアな強化パーツと、それを持っている敵パイロット。条件や確立がある場合は後ろに記載
  （例）ミノフスキークラフト（ゼブ）
- 他：デモや特殊なイベントなど

リアル系

R 第1話 立ちこめる暗雲

入 アムロ（ガンダム） ブライト（トロイホース） コウ（GP-01Fb）
クリス（NT-1アレックス） バーニィ（ザク改） ファ（メタス）
主人公（ゲシュペンスト） エマ（ガンダムmkⅡ） キース（ガンキャノン）
リョウ／ハヤト／ベンケイ（ゲッターロボ）

スーパー系

S 第1話 対決!?マジンガーZVSゲッターロボG

入 甲児（マジンガーZ） さやか（アフロダイA） ボス（ボスボロット）
主人公（ゲシュペンスト） リョウ／ハヤト／ベンケイ（ゲッターロボ）

他 デモ「マジンガーZ発進」

POINT

主人公のタイプは、リアル系とスーパー系の2つ。この選択により主人公専用ユニット（ゲシュペンスト）の性能が違ってくる。まずリアル系のゲシュペンストの能力は、遠距離戦を得意とし、ビームコートを装備している。一方スーパー系の場合は、接近戦に強く飛行能力を有している。またリアル・スーパーの選択は、ストーリー展開や分岐、入手できるユニットや強化パーツにも大きな影響を及ぼす。だからと言って、特にどちらがいいということもないので、自分の好みに合ったルートを選べばＯＫだ。

R 第2話 ザ・ストレンジャー

入 ダバ（エルガイム） アム（ディザード） キャオ（ディザード）

R 第3話 シャングリラ・チルドレン

入 ジュドー（ネモ） ビーチャ（ザク改） モンド（ガンタンク）
エル（GMⅢ） イーノ（なし）

R 第4話 非情のテロリスト

R 第5話 ヒイロとリリーナ

入 甲児（マジンガーZ） さやか（アフロダイA） ボス（ボスボロット）

R 第6話 使徒、出現

S 第2話 空からの衝撃

入 ジャック／メリー（テキサスマック）

ス 忍（イーグルファイター） 沙羅（ランドライガー）
雅人（ランドクーガー） 亮（ビッグモス）

S 第3話 特訓！ 大雪山おろし

入 ドモン（シャイニングガンダム）

S 第4話 ポセイダルの襲撃

入 ヘンケン（トロイホース） ルー（ジェガン） カツ（Gディフェンサー）

S 第5話 謎の刺客！敵はガンダム!?

入 アムロ（ジェガン） ブライト（トロイホース） ジュドー（ネモ）
コウ（GP-01Fb） クリス（NT-1アレックス） バーニィ（ザク改）
エマ（ガンダムmkⅡ） キース（ガンキャノン） ビーチャ（ガンダム）
モンド（ガンタンク） エル（GMⅢ） イーノ（ザク改）

消 ヘンケン／トロイホース

S 第6話 使徒、襲来

R S 第7話 エヴァンゲリオン、始動

ス シンジ（エヴァ初号機）

他 デモ「エヴァンゲリオン発進」

リアル系

R 第8話 獣戦機隊出撃

入 忍（イーグルファイター） 沙羅（ランドライガー）
雅人（ランドクーガー） 亮（ビッグモス）

スーパー系

S 第8話 熱血!! 獣戦機隊合流

入 忍（イーグルファイター） 沙羅（ランドライガー）
雅人（ランドクーガー） 亮（ビッグモス）

POINT

このシナリオでは5ターン以内に初期出現の敵を全滅させると、通常はリペアキットを持っているブロッケン伯爵が高性能レーダーを持って出現する。高性能レーダーを入手したい場合は、あらかじめマジンガーZの武器を徹底的に改造しておこう。

R S 第9話 南海の死闘

R S 第10話 裏切り

入 アーガマ リ・ガズィ ビルギット（ジェガン）
レッシィ（カルバリーテンプル）

説 レッシィ（ダバ）

POINT

1 ライグ＝ゲイオスは倒せる？

こちらの被害も覚悟の上ならば、セティかゼブのどちらか一方を倒すことは可能。ただし、ボスの精神ポイントが86以上（挑発、脱力、自爆に1回ずつ）あり、最大改造のブレストファイヤーとゲッタービームでクリティカルが出れば、の話だが……。

2 レッシィの説得について

レッシィは説得してもしなくても仲間になるが、搭乗しているカルバリーテンプルに大きな違いが出る。説得した場合はすべてが4段階まで改造されているが、説得しなかった場合は無改造での入手となる。使うつもりなら説得した方が絶対に得だ。

RS 第11話 使徒、再び
入 シンジ（エヴァ初号機） アスカ（エヴァ弐号機）
レイ（エヴァ零号機）

RS 第12話 大ピンチ!! コン・バトラーV合体不可能!?
ス 十三（バトルクラッシャー） 大作（バトルタンク）
小介（バトルクラフト）

RS 第13話 浮上
入 ショウ（ダンバイン） チャム
説 トッド（ショウ）

POINT
トッドの説得を絶対に忘れるな！

「F」において唯一「完結編」のシナリオ分岐条件にかかわってくるのが、このシナリオでのトッドの説得だ。例えばハマーンの場合は、「F」での説得するしないにかかわらず、「完結編」での説得が可能だ。しかし彼はここで説得しない限り、永遠に仲間にすることはできず、また「完結編」から始めた場合も同様である。

説得するには、まず彼に対して一切の攻撃をかけないこと（反撃も含む）。その上で、ショウで説得をすること。ただしこの説得で仲間になることはないので、トッドの説得が終わったら、とっとと倒してしまおう。ちなみにトッドの説得は、「完結編」に入ってからあと3回あり、1回でもし損なうと仲間にならないので注意。

キエフルート

南米ルート

RS 第14話 ゴラオン救出
入 エレ（ゴラオン）

リアル系

R 第14話 デビルガンダム出現
入 シーラ（グラン・ガラン） ビルバイン
ス ドモン（シャイニングガンダム）

スーパー系

S 第14話 グラン・ガラン救出
入 シーラ（グラン・ガラン） ビルバイン
消 ドモン（シャイニングガンダム）

RS 第15話 標的はロンド=ベル
ス カミーユ（Zガンダム）

RS 第15話 ロンド=ベルへの刺客
ス カミーユ（Zガンダム）

リアル系

R 第16話 驚異のデビルガンダム
入 シーラ（グラン・ガラン） ビルバイン
ス ドモン（シャイニングガンダム）

スーパー系

S 第16話 デビルガンダム再び
入 シーラ（グラン・ガラン） ビルバイン
消 ドモン（シャイニングガンダム）

RS 第14話 ゴラオンの危機
入 エレ（ゴラオン）

迂回しない

RS 第17話 敵包囲網を突破せよ

迂回する

POINT
ここから選んだルートによって、話数表示が変わってくる。「迂回しない」ルートを選んだ人は、以後カッコ内の数字を参照のこと。

RS 第18話 ジェットスクランダー危機一髪
入 マジンガーZ（JS）ダイアナンA 真吾／レミー／キリー（ゴーショーグン）
他 デモ「ジェットスクランダー合体」「ゴーショーグン合身」

※JS…ジェットスクランダー装備

RS 第17話 狙われた光子力研究所
入 マジンガーZ（JS）ダイアナンA 真吾／レミー／キリー（ゴーショーグン）
説 デモ「ジェットスクランダー合体」「ゴーショーグン合身」

RS 第18(19)話 ネルフ襲撃

RS 第19(20)話 ドクーガの野望
入 ゲッターロボG

POINT
前後編シナリオの特徴をつかめ

前後編に分かれたシナリオでは、前編に出撃したパイロットの気力は100を基点に上昇した分だけ、後編では下がっているという特徴がある。そのため、連続して出撃するパイロットは戦艦に出入りを繰り返すなどして、気力を100以下にするといい。

RS 第20(21)話 ジャブロー侵入（前）
パ ミノフスキークラフト（ネイ）

R S 第21(22)話 ジャブロー侵入（後）
入 マサキ（サイバスター）
パ ミノフスキークラフト（ゼブ）

リアル系 / スーパー系

R 第22(23)話 目覚めよ超獣機神
入 ダンクーガ　リ・ガズィ　ジェガン　ルー（なし）
副主人公（「恋人がいる」を選択した場合）
他 デモ「ダンクーガ合体」

S 第22(23)話 合体!! 超獣機神ダンクーガ
入 ダンクーガ　リ・ガズィ　ジェガン　ゲシュペンストmkⅡ　ケーラ（なし）
副主人公（「恋人がいる」を選択した場合）
他 デモ「ダンクーガ合体」

R S 第23(24)話 ミーアの決意
入 豹馬／十三／大作／ちずる／小介（コン・バトラーV）
他 デモ「コン・バトラーV合体」

R S 第24(25)話 大将軍ガルーダの悲劇
パ ファティマ（オレアナ）

リアル系 / スーパー系

R 第25(26)話 その名は東方不敗
入 マスター＝アジア（マスター＝アジア）　ドモン（ドモン）
他 デモ「二人の出会い」

S 第25(26)話 流派東方不敗！マスター＝アジア登場！
ス マスター＝アジア（マスター＝アジア）　ドモン（ドモン）
他 デモ「二人の出会い」

R S 第26(27)話 DCの陰謀
入 ドモン（シャイニングガンダム）
ス レイン（シャイニングガンダム）　シュバルツ（ガンダムシュピーゲル）
他 デモ「超級覇王電影弾」「レイン、モビルトレース」

R S 第27(28)話 アデレード奪回（前）
入 マーベル（ボチューン）

R S 第28(29)話 アデレード奪回（後）
入 ゼクス（トールギス）　ノイン（エアリーズ）
カツ（Gディフェンサー）※リアル系のみ
パ ミノフスキークラフト（ロフ）

R S 第29(30)話 オペレーション・レコンキスタ

R S 第30(31)話 コロニーの反逆

R S 第31(32)話 ロンド＝ベル、宇宙へ

R S 第32(33)話 和平成立

POINT
ハマーンを倒す？倒さない？

結論からいうとリアル系では倒し、スーパー系では倒さない方がいい。リアル系では強化パーツ「ファティマ」が入手できるが、スーパー系では強化パーツを何も持っていないので、倒すよりも出現する増援を叩いた方が資金を稼げるからだ。

リアル系 / スーパー系

R 第33(34)話 再会のサンクキングダム
入 クワトロ（百式）　ゲシュペンストmkⅡ
ス ギリアム（ゲシュペンストmkⅡ）
パ ファティマ（ハマーン）
説 ハマーン（クワトロ）

S 第33(34)話 ハマーンの影
入 クワトロ（百式）
説 ハマーン（クワトロ）

スーパーロボット大戦F～完結編～は次号にて！

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18						

1 性別
男性 1
女性 2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01 ファミ通
02 GAME WALKER
03 Vジャンプ
04 電撃王
05 電撃PlayStation
06 ザ・プレイステーション
07 じゅげむ
08 少年エース
09 ゲーメスト
10 サターンファン
11 グレートセガサターンZ
12 電撃G'sマガジン
13 電撃SEGA SATURN
14 ニュータイプ
15 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他（具体的に要望を）

7 あなたは「あつめてゴジラ」を買いましたか？
01 買った
02 買っていない(買う気はない)
03 買っていない(買う気はある)
04 これから考える
05 その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01 毎号出す
02 プレゼントがほしいときは出す
03 ときどき出す
04 はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

01 LANDMARK
02 データステーション
03 セガサターン読者レース
04 （ドリームキャスト特報）ぺんぺんトライアスロン
05 （ドリームキャスト特報）Dの食卓2
06 （特報）あつめてゴジラ
07 （特報）シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮
08 （特報）機動戦艦ナデシコ　The blank of 3years
09 （特報）ルナ2　エターナルブルー
10 （特報）スレイヤーズろいやる2
11 （特報）Pia♥キャロットへようこそ!!2
12 （特報）ディープフィア
13 （特報）バッケンローダー
14 （特報）魔導物語
15 読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!!
16 ドリームキャストNow
17 プロ野球チームもつくろう！えきさいてぃんぐスタジアム
18 「街」の伝言板
19 （コラム）桜井智のハートにメッセージ
20 （〃）竹本泉のいろいろのーと
21 （〃）がんばれコンパイル
22 （〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
23 コミックサタマガ／花くまゆうさく
24 岩垂徳行わーるど かもんえぶりばでぇ
25 週刊土星時報
26 葉山宏治のメンズの帝国
27 （攻略データ・フォーカス）スーパーロボット大戦F
28 （特報）ポケットファイター
29 （特報）カプコンジェネレーション
30 （ハロー！　カプコン号外）超鋼戦記キカイオー
31 セガサターン　シロ薔薇会
32 NEW RELEASE TITLE 最新!!
33 （COMING SOON 発売間近）レイディアント　シルバーガン
34 （〃）コナミアンティークス~MSXコレクションウルトラパック~
35 （〃）アンジェリーク　デュエット
36 （〃）ルパン三世~ピラミッドの賢者~
37 （〃）アストラスーパースターズ
38 （〃）お嬢様を狙え!!
39 （〃）エルフを狩るモノたちII
40 ルックルック　エルフ
41 （COMPLETE GUIDE 徹底攻略）サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~
42 （〃）探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~
43 （〃）リンダキューブ　完全版
44 （〃）アナザーメモリーズ
45 （〃）日本代表チームの監督になろう！~世界初、サッカーRPG
46 （〃）ラングリッサーV　the end of Legend
47 パッションラングリッサー
48 Sunny Side SNK
49 （企画）水木一郎「スーパーロボット大戦」プレイデータ当選者発表
50 アーケードエクスプレス
51 AM1研だいなまいと！
52 電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
53 AM2研 EXPRESS WEEKLY
54 箱崎の母的占い
55 裏技の極（きわみ）
56 セガサターンソフトレビュー

表2 ハードリスト

01 セガサターン（互換機含む）
02 メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03 スーパー32X
04 プレイステーション
05 3DO（REAL、TRY）
06 PC-FX
07 スーパーファミコン
08 PCエンジンシリーズ
09 NEO·GEO（CDを含む）
10 ゲームボーイ
11 NINTENDO 64
12 パソコン
13 ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14 フォトCDオペレーター
15 電子ブックオペレーター
16 セガマルチコントローラー
17 レーシングコントローラー
18 バーチャガン
19 アナログミッションスティック
20 コードレスパッド
21 新型バーチャスティック
22 バーチャスティックプロ
23 ツインスティック
24 セガサターンモデムセット
25 セガサターンワープロセット
26 通信対戦ケーブル
27 ドリームキャスト

表3 ソフトリスト

001 アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版~発売5周年得パッケージ~
002 アストラスーパースターズ
003 アドヴァンストV.G.2
004 アンジェリーク　デュエット
005 イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
006 斬魔超奥義　ヴァルハリアン
007 USドラッグチャンプ（仮称）
008 E·TUDE prologue　~揺れ動く心のかたち~
009 エドワード·ランディ／アーケードギアーズ
010 お嬢様特急
011 音楽ツクールかなでーる2
012 ガーディアンフォース
013 カプコン ジェネレーション~第1集 撃墜王の時代~
014 カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎士~
015 カプコン ジェネレーション~第3集 ここに歴史始まる~
016 カプコン ジェネレーション~第4集 孤高の英雄~
017 カプコン ジェネレーション~第5集 格闘家たち~
018 かもめ大作戦 ~女神たちのささやき~
019 機動戦艦ナデシコ　The blank of 3years
020 激闘おったまがえる
021 幻想水滸伝
022 コントラ~レガシー·オブ·ウォー~
023 サターンミュージックスクール2
024 サムライスピリッツベストコレクション
025 The Legend of Heroes Ⅰ & Ⅱ 英雄伝説
026 JリーグエキサイトステージV1
027 シミュレーションRPGツクール
028 シャイニング·フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮
029 SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
030 SUPER301　SQ(仮称)
031 スタートリング·オデッセイⅠブルーエボォリューション
032 スタートリング·オデッセイⅡ魔竜戦争
033 スタートリング·オデッセイⅢミレニアムの聖戦
034 スチームハーツ
035 汽船海賊（スチーム·パイレーツ）
036 スレイヤーズ ろいやる2
037 制服~ハイスクールカウントダウン~
038 ソニック·ザ·ファイターズ(仮称)
039 ソルヴァイス
040 ダービースタリオン(仮称)
041 ダブロー·イ·ゼロウ
042 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
043 デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ
044 ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）
045 ドリーム·ジェネレーション　恋か？仕事か!?……
046 七つの秘館　戦慄の微笑
047 バーチャコールS
048 バーチャファイター3
049 バイオハザード2
050 バックガイナー~よみがえる勇者たち~覚醒編「ガイナー転生」
051 バックガイナー~よみがえる勇者たち~完結編「そして、明日へ」
052 バックガイナー~よみがえる勇者たち~飛翔編「裏切りの戦場」
053 バッケンローダー
054 初恋物語
055 Pia♥キャロットへようこそ!!2
056 海辺（ビーチ）でリーチ！
057 ファーランドサーガ　時の道標
058 Find Love 2~Rhapsody~
059 ファルコムクラシックスII
060 ブラック／マトリクス
061 プリズムコート
062 フレンズ~青春の輝き~
063 Project X2
064 プロ野球グレイテストナイン'98　サマーアクション
065 POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ
066 POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ
067 ボールディランド
068 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
069 魔法使いになる方法
070 ミズバグ大冒険
071 ミレニアムファイア
072 無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）
073 モニカの城
074 モンスターメーカー ~ホーリーダガー~
075 ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
076 リアルサウンド2　~霧のオルゴール~
077 リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション
078 THE RUINS（ルーインズ）
079 ルパン三世~ピラミッドの賢者~
080 RAYMAN2
081 レクイエム
082 Warrz（ワーズ）
083 ワーズ·ワース
084 わくわくモンスター

ドリームキャスト
085 セヴンスクロス
086 戦国TURB
087 Dの食卓2
088 ペンペントライアスロン

いまからみんなであそびにいくよ！

POCKET FIGHTER ポケットファイター

特報 SPECIAL REPORT

- ●カプコン
- ●発売中（7月9日発売）
- ●5,800円
- ●格闘アクション
- ●拡張RAMカートリッジ4MB対応

ついに発売されたサターン版「ポケットファイター」。もう楽しんでるかな？まだ遊んでない人がいる？　それなら早くお店に行って、ポケットに入りきらない面白さを持って帰ろう!!

ランニングバトルの背景には……

ランニングバトルでは背景にも注目しよう。歴代のカプコンキャラクターが勢揃いしている。ブレス オブ ファイアⅢやロックマンシリーズなど、いろんなゲームのキャラクターがいる。対戦だけではなく、背景を眺めるのも「ポケットファイター」の楽しみ方の１つだね。

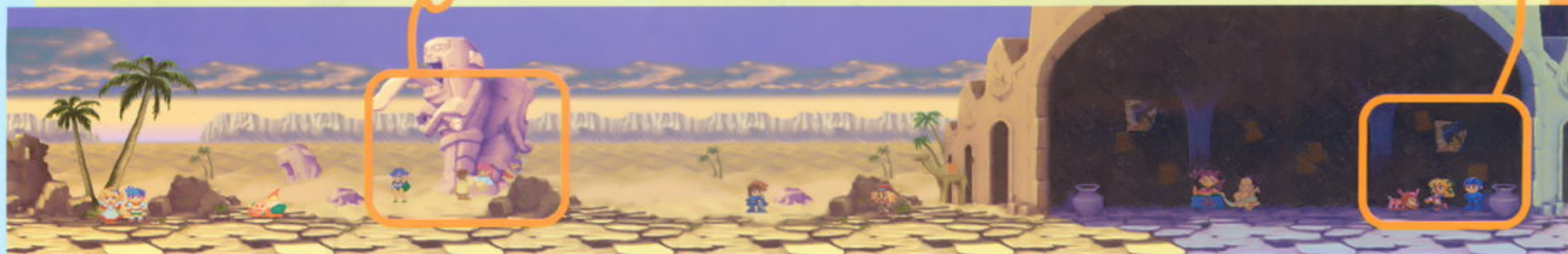
虹色町の奇跡より

虹色町の面々。岩間の陰から覗いている、桃子ちゃんがポイント!?

「ブレス オブ ファイアⅢ」からお邪魔していま～す。誰がいるか探そう！

占い師ローズと仙人オロ。マフラーを着せられてちょっと迷惑顔。

ロックマンシリーズより

たま～に動くロールちゃんに注目。おっと、よ～く見ると後ろの壁にはフェリシアのポスターが貼ってあるよ。

フラッシュコンボをマスターしよう

「ポケットファイター」を楽しむためにまず覚えたいのが、このフラッシュコンボ。対戦でもCPU戦でもこれを知らないと楽しみも大幅に減るかも!? 各キャラクターのコスプレ攻撃を見るのにも重要？ ここではフラッシュコンボの特徴と全ルートをチェック。ちなみにコンボは連射ではなく、１つずつ確実にボタンを押すのことがポイント。

スタート!!

連続 →
連係 →

Point1 はじめは立ちPだ！

フラッシュコンボは最初に相手に立ちPヒットorガードをさせないと、その後のこちらの攻撃が出ない。まずは立ちPを当てることのできる間合いに、ジャンプなどで接近しよう。

しゃがみ攻撃、キック攻撃などからはフラッシュコンボは出ないぞ。

Point2 連続ではないぞ

フラッシュコンボがヒットしても必ずすべての攻撃がつながるわけではない。途中でガードされてしまうことも。中段攻撃や投げ技の出るフラッシュコンボを混ぜるといいだろう。

中段攻撃やガードクラッシュ攻撃は、攻撃が出るのがちょっと遅い。反撃をくらわないように。

Point3 使えるルートをさがそう

効果的なフラッシュコンボは、どのキャラにも必ずある。まずはそのコンボを見つけよう。途中まで必ず攻撃がつながるルートや素早く出る投げ技やガードクラッシュ技のあるルート、ガードされても反撃をくらいにくい攻撃を探すといいだろう。

豪鬼はP↓K↓P↓Kのフラッシュコンボが一番使えるぞ。

技表未収録リスト

取扱説明書には載っていない必殺技や、特殊攻撃を一挙紹介。覚えておいて損のない技がたくさん隠されている。ちなみにしゃがみK攻撃はレバーを⇘に入れたときには相手を転ばせる足払いが出て、⇩に入れた場合とは違う効果の攻撃となる。上手く使い分けよう。

ダンの隠し必殺技。真・昇龍拳。ヒット後は挑発のおまけ付き。

キャラ	技名	コマンド
リュウ	鎖骨割り	⇨＋P
	ねりちゃぎ	⇨＋K
ケン	稲妻かかと割り	⇨＋K
チュンリー	鷹爪脚	空中で⇩＋K
	中段蹴り	⇨＋K
	スピニングバードキック	⇦⇙⇩⇘⇨＋K
さくら	フラワーキック	⇨＋K
モリガン	スプラッシュリビドー	⇨＋P
	シェルキック	空中で⇩＋K
	特殊ダッシュ	Sを押しながら⇦⇦or⇨⇨
ダン	真・晃龍拳（ゲージ2つ消費）	⇨⇘⇩⇙⇦⇙⇩⇘⇨＋S
レイレイ	笑獣牙（しょうじゅうが）	⇨＋P
	切離鋸	⇨＋K
	空中ダッシュ	空中で⇦⇦or⇨⇨
	特殊ダッシュ	Sを押しながら⇨⇨
タバサ	ロンブエンヴォイ	空中で⇨＋K
	ナウティーサーバント	⇨＋K
	ミュースウィーブ	スーパージャンプ中に⇩＋K
ザンギエフ	フライングボディーアタック	空中で⇩＋P
	ダブルニードロップ	空中で⇩＋K
ゴウキ	天魔空刃斬	空中で⇩＋K
	豪かかと割り	⇨＋K
	灼熱波動拳	⇨⇘⇩⇙⇦＋P
	百鬼豪尖	百鬼襲後K

ダンの真・晃龍拳はマイティコンボゲージを3つ消費する。レイレイとモリガンの特殊ダッシュのポイントは、Sを押しながらということ。スーパージャンプは各キャラ共通で、⇩⇧と素早くキーを入れよう。

GEM

必殺技のレベルアップに絶対に必要なのが、パワージェム。必殺技のレベルが1と3ではその威力は大違い。しかもジェムを取るとマイティコンボのゲージもたまり、強力な攻撃がどんどん出せるようになる。ジェムが出現したら必ず取っておこう。

ジェムが多く出るマイティコンボもレベルアップのチャンス。

ゲームスタート時には必ずある宝箱。忘れずに取るべし。

時々現れるアイテムキャリアーも見逃さずに攻撃しておこう。

ガードクラッシュ

ガードクラッシュ攻撃を当てると相手のパワージェムを奪えることは知っているかな？　この時、レバーを入力することで出現するジェムを変えられる。相手の持っているジェムを見て使い分けたい。

レバー⬇＋S

青

レバー⇩＋Sで青いジェム。ボタン押しっぱなしでためることも可能。

ニュートラル＋S

黄

レバーニュートラル＋Sで赤いジェム。ジェムを持っていないと出てこない。

レバー➡＋S

黄

レバー⇨＋Sで黄色いジェム。一番リーチのあるガードクラッシュ。

2大CPU戦をワンポイントアドバイス！

アーケードモード

基本的に2先取マッチで行われるアーケードモード。このモードでは、ジャンプ攻撃からのフラッシュコンボか、通常技をキャンセルして必殺技orマイティコンボを狙っていこう。フラッシュコンボの方はジャンプ攻撃をガードされたら出すようにし、攻撃が当たったら強力なマイティコンボを当てるように。この2つのことを覚えれば、有利に闘うことができるだろう。

Point1 とにかくフラッシュ

CPUはフラッシュコンボに弱い傾向がある。とにかくフラッシュコンボを出しているだけで攻撃をくらいまくってくれる。最初の方のフラッシュコンボをガードされても、途中からくらってくれることが多いので最後まで出し切ろう。

面白いくらいフラッシュコンボをくらってくれる。

Point2 ゲージがたまったら……

ゲージがたまったら、マイティコンボで一気にダメージを与えよう。その時にジェムをたくさん出すコンボを当てるようにすると、出たジェムを回収することで、マイティコンボを出す前よりゲージが増えたりするので大変お得だ。

出来るならば、通常技をキャンセルしての連続技を狙いたい。

Point3 キャラクターにあった攻撃を

各キャラクターごとの強い必殺技を見つけたら、その攻撃をどんどん使っていこう。たとえばザンギエフはスクリューパイルドライバーがオススメ。跳び込みから直接、または相手の攻撃をガードした後に狙うと効果的。

レベル3のスクリューはマイティコンボクラスの攻撃力がある。

ランニングバトル

ただ戦うだけじゃなく、頭も使うこのモード。ここでのジェムは必殺技のレベルアップだけじゃなく、体力回復にも影響してくる。すべての必殺技レベルが3になっていれば、体力ゲージが半分くらい回復するのだ。クリアタイムが速くても体力が回復するが、先に進につれて敵も強くなるので素早く倒すのがきつい。そのため、ジェムを集めた方が効率よく回復できる。

Point1 宝石を必ずとる

まず最初にある宝箱の中にあるジェムを必ず取ること。必殺技レベルが1レベルアップし、マイティコンボゲージもたまると良いことづくめ。この宝箱のジェム1個で体力の回復量も大幅に変わってくる。

毎回宝箱の中身を取るだけで後が全然楽になってくる。

Point2 マイティコンボをねらえ

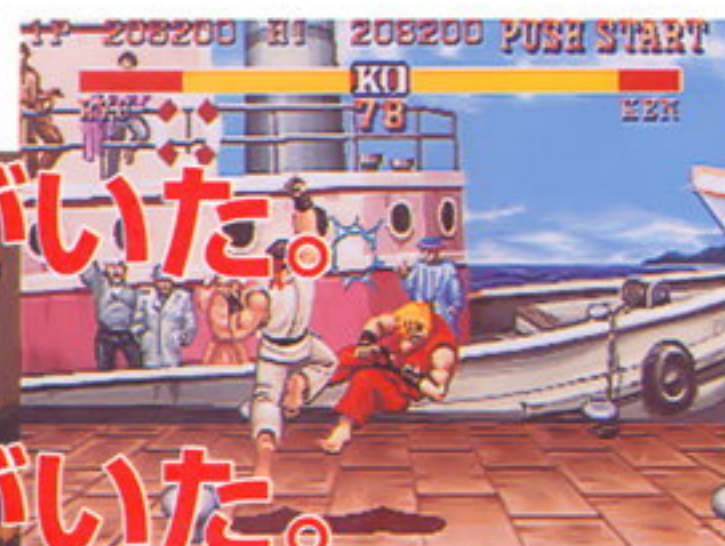
ジェムを大量に出すマイティコンボはどのキャラにもあるので、それを狙っていこう。ただ、マイティコンボゲージは次の試合に持ち越せるので必殺技レベルが3になったらマイティコンボの使用は控えよう。

マイティコンボでとどめを刺すとジェムを回収できなくなる。

Point3 ジェムもわすれずに……

試合後の体力回復に必要不可欠なのがパワージェム。このパワージェムをいかに取るかはランニングバトルを制覇するのに重要なポイントだろう。これが出たら攻撃するのは二の次で、すべて回収しよう。

相手に取られたらガードクラッシュで取り返すのも手。

昔、空を舞う鋼鉄の翼があった。
姫のために魔王に立ち向かう騎士がいた。
歴史を創ったゲームがあった。
ただ一人戦場を駆ける者がいた。
真の強さを求める者達がいた。

特報 SPECIAL REPORT

CAPCOM GENERATION

カプコン ジェネレーション

●カプコン●バラエティ
●8月27日発売予定●5,800円
<～第1集　撃墜王の時代～>
●発売日未定●価格未定
<～第2集　魔界と騎士～>
<～第3集　ここに歴史はじまる～>
<～第4集　孤高の英雄たち～>
<～第5集　格闘家たち～>

その記憶が今、よみがえる・・

歴史をここに…

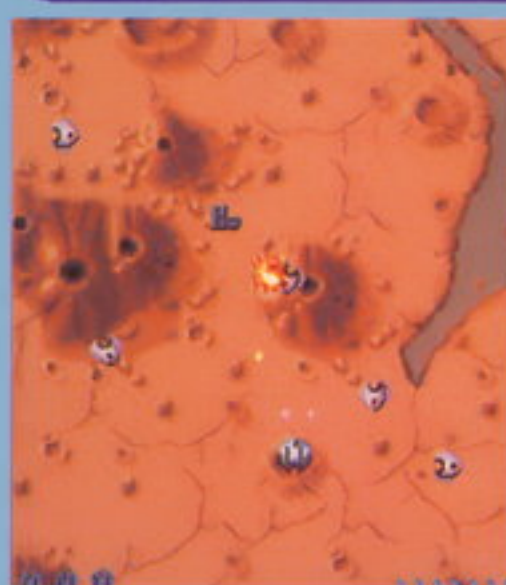
ついに最後の5集までが発表された「カプコン ジェネレーション」。今回は第3集から第5集までの収録タイトルを一挙公開。シューティング、アクション、対戦格闘とバラエティ豊かに揃えられたラインナップ。現在のカプコンの基礎を作り上げた古き時代のゲームたちを紹介していこう。

第3集 ここに歴史はじまる

まずは「～第3集　ここに歴史はじまる～」に収録されている作品を紹介しよう。その名の通り、カプコンの歴史の第一歩の作品が収められている。カプコンのアーケードデビュー作である「バルガス」、ファミコンに移植され、いまだ高い知名度を誇る「ソンソン」、隠れた名作としてマニアの間でその面白さが伝えられている「ひげ丸」、そしてファミコンにも移植され、難易度の高さでプレイヤーを苦しめた「エグゼド　エグゼス」の4本を完全収録。どれも10年以上も前に制作発表されたものばかり。若いゲームプレイヤーはどう感じるだろうか?

ソンソン —1984—アクション

コミカルなキャラクター、ソンソン、トントンが天竺を目指し、お釈迦様に巻物をもらいに行くという強制スクロールアクションゲーム。2人同時プレイは当時は珍しかった。

バルガス —1984—シューティング

通常ショットツイン連射砲発射シーン。特殊ショット、キャノン砲を駆使して謎の宇宙の支配者「バルガス」を倒しに行くというシューティングゲーム。

ひげ丸 —1984—アクション

ステージに点在している樽を敵に投げつけて攻撃し、全滅させていくステージクリアタイプのゲーム。ちょっとしたパズル的な要素も入っていた。

エグゼド エグゼス —1985—シューティング

シューティングゲーム最盛期のカプコンのシューティング初期作品。高難易度の縦スクロールシューティング。特徴は自機ショットに射程距離があるなど。

第4集 孤高の英雄

初期のカプコンのゲームは戦場をテーマにしたものも多く、この「〜第4集 孤高の英雄〜」はそれをテーマにしたもので固めている。ウエスタンの町中を駆け抜ける「ガンスモーク」、敵最前基地の中を孤独に戦う「戦場の狼」そして「戦場の狼Ⅱ」がラインナップ。

ガンスモーク
—1985—

8方向レバー＋3ボタンの強制縦スクロールゲーム。左のボタンで画面左に撃ち、右のボタンで右に、という独特の操作法。美麗なグラフィックと、雰囲気のある音楽がマニアの心をとらえた。

戦場の狼
—1985—

主人公は“スーパージョー”を駆って、悪の組織を壊滅させるために1人ジャングルに乗り込んでいく。とにかく敵の攻撃を避けながら先に進むというアクション。難易度の高さは有名。

戦場の狼Ⅱ
—1990—

前作からグラフィック、システムともに大きく変化。火炎放射器や3WAYショット等の武器が使用可能となりメガクラッシュが付くなど、前作から飛躍的な進化をとげた。

2人同時プレイ中には、装甲車などに乗ると1人が運転し、もう1人が砲台を担当するというシステムもあった。

第5集 格闘家たち

対戦格闘人気の原点にして伝説的ゲーム「ストリートファイターⅡ」と「ストリートファイターⅡダッシュ」「ストリートファイターⅡダッシュターボ」を収録した「〜第5集 格闘家たち〜」。ストリートファイターシリーズは6ボタンやコマンド技という当時としては特殊な操作、ゲームセンターでの対戦システムがプレイヤーの向上心をあおり、爆発的ヒット作となった。しっかり個性づけられたキャラクターも人気の要因。

ストリートファイターⅡ
—1991—

このゲームが出た頃は“昇龍拳や波動拳を出せる”というだけでもヒーローになれた時代だった。ストⅡをきっかけにゲームを始めた人も少なくはないだろう。

通常技キャンセル必殺技などの高度な技術の出現が、格闘ゲームの面白さと奥深さを感じさせた。その反面、待ちやハメなどという定義ができ、論争が湧き起こったのもこの頃のことだった。

ストリートファイターⅡダッシュ
—1992—

四天王が使用可能になり、システムに若干の変更がなされた「ストリートファイターⅡダッシュ」。

ストリートファイターⅡダッシュターボ
—1992—

タイトルの“ターボ”という言葉が表すように、ゲーム中のスピードが大幅にアップした。

オプションモード

「カプコン ジェネレーション」は、昔のゲームができるだけではない。オプションモードも充実しており、収録されているゲームの当時の資料もデータベースとして使えるほどに数多く収められている。その1枚にカプコンの一時代を完全収録しているといえよう。

コレクションモード選択画面。ここから当時の様々な画像データを見ることができる。

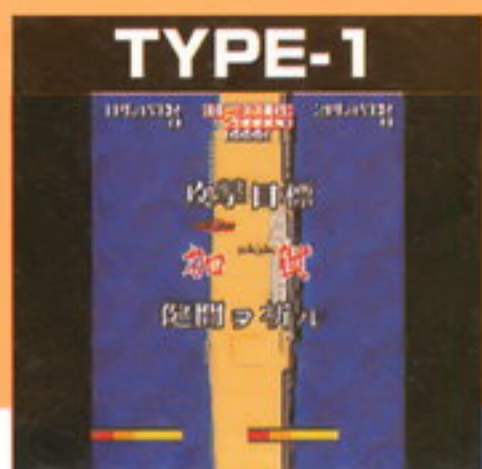
コレクションモード

コレクションモードには当時の資料がぎっしり詰められている。イラストや開発企画書、漫画など、当時を知っている人でも知らない人でも楽しめる。

当時のインストラクションカード。このような画像データを数多く収録。

第1集にはこのように敵戦艦のデータも収録されている。

スクリーンモード

シューテイングを3本収録した第1集を含めて見渡すと、シューティングが多く収録されているカプジェネ。マニアが気になるの画面モードも3種類と、しっかりとフォローされているので安心だ。

TYPE-1
オーソドックスなプレイ画面の中央表示タイプ。画面が少し小さくなっている。

TYPE-2
コンシューマーオリジナルスクリーン。点数などをゲーム画面外に表示。

TYPE-3
とことんこだわるなら、縦置きモニター専用のスクリーンモードを。

ハロカプ号外！カプコンアーケード新作情報！

新たなるロボット伝説がここに誕生する！

超鋼戦紀 キカイオー™

遠い昔、ロボットという言葉に胸を躍らせたすべての者よ、今こそ記憶を呼び覚ませ！　熱くたぎる血でその身を焼き尽くせ！　魂が熱く燃える究極の対戦型ロボットアクションゲーム、ここに見参!!

●カプコン●3D対戦アクション●アーケード●PS基板●今秋稼働予定

オープニングはアニメーション！もちろん主題歌も!!

企画原案は「超時空要塞マクロス」シリーズを手がけた河森正治氏に「スタジオぬえ」が参加。メカニックデザインは河森正治氏と宮武一貴氏が手がけている。これらのスタッフが手がけた「超鋼戦紀　キカイオー」は、オープニングをはじめゲームの至るところが、ロボットアニメを意識した作りになっていて、ゲームとはいえ誰もが一度は夢見た「自分でロボットを操縦する」ことが実現するのだ！

オープニングの中には悪の手先と思われる人物やロボットの姿も……。やはり世界征服を狙っているのか!?

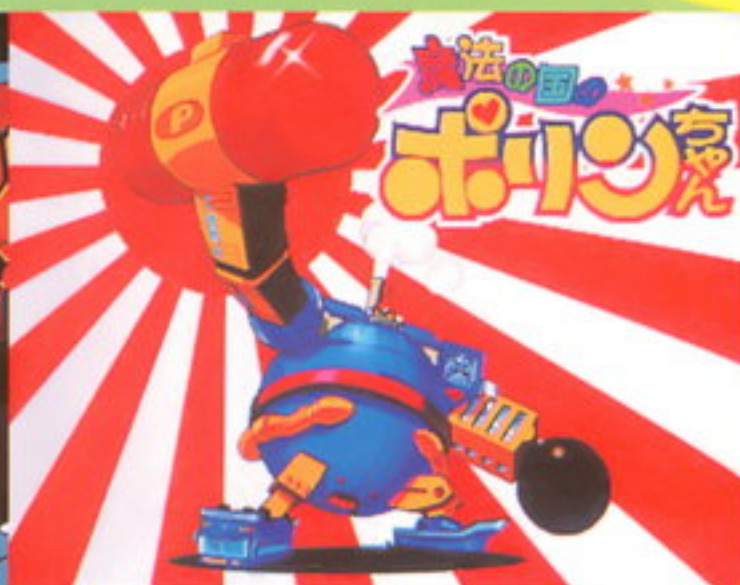
頭で考えるな！

心(ハート)で感じろ！

プレイヤーが操ることになるのがここに紹介している８体のロボットたち。実際にいてもおかしくないようなやつから、物理法則を完全に無視したやつ、合体するやつ、変形するやつ、果ては魔法少女系まで、過去から現在までのロボットアニメをすべてカバーできる何でもありのロボットバトルだ。彼ら操縦方法やストーリーは今のところ不明だが、情報が入り次第伝えていこう。

8体の勇者がここに集う！

地対空、空対空の戦いもロボットだけに当たり前。フィールドを縦横無尽に駆け巡れ！

当然、各ロボットは必殺技を完備。目の前に立ちふさがる敵を叩き潰せ！

ZERO3プライベートショー

６月の22日から29日にかけて、東京や大阪をはじめとした全国８カ所の会場で「ストリートファイター―ZERO３」のプライベートショーが開催された。稼働前のゲームをいち早くプレイできるとあってか、多くの人が訪れたこのショーでは、「ZERO３」の他に「キカイオー」のプロモーションビデオも上映され、大変な盛り上がりを見せた。

やはりZERO３の人気は上々で、プレイ待ちの列が途絶えることはなかった。

「ZERO」シリーズ初登場となるキャラクターは壇上にてお披露目された。

コスプレも……

カプコンオフィシャルのコスプレが会場内のあちこちで見られた。それにしてもこのアドン……そっくり。

●その他の出展タイトル

４体のも踊るディズニーのキャラクターが可愛い。なかなかの人気だった。

コンシューマはSS・PS版「ポケファイ」やPS版「ジャスティス学園」などが出展。

「ZERO３」の体験プレイや「キカイオー」などのビデオ上映の他にも、アーケードからはディズニーのキャラクターを使った対戦型のパズルゲーム「マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー」が初出展。

コンシューマからは「カプコンジェネレーション」の第１集、第２集、「ポケットファイター」と「ジャスティス学園」がそれぞれビデオ上映による紹介の他に、プレイできる状態で出展された。

HELLO!! CAPCOM Vol.55

ついに発売となったサターン版「ポケットファイター」はみんな買ったかな？　プレイしたら早速、特集用ハガキを書けよ！

「M VS. C」人気投票&結果予想、結果発表！

ハロカプのVOL.46でお知らせした、カプコンのホームページで開催された「マーヴル　VS. カプコン」の人気キャラクターコンテストに君は参加したかな。ということで、その結果が発表されたのでお知らせしよう。最終結果は右の表のとおり。見事1位になったのはモリガン、2位にはわずか21票という僅差でリュウが受賞だ。

また同時に開催されたキャラクターコンテストの結果予想の結果も併せて発表しよう。応募総数4,074通の中から正解者は11人。その中から厳正なる抽選の結果、大阪府の大沼正博さんに「マーヴル　VS.　カプコン」の基板とコントロールボックスが、他の正解者にはカプコンのオリジナルグッズがプレゼントされた。

順位	キャラクター	票数
1位	モリガン	1,534票
2位	リュウ	1,513票
3位	ストライダー飛竜	1,283票
4位	ロックマン	1,090票
5位	スパイダーマン	1,054票
6位	ベノム	987票
7位	ウルヴァリン	799票
8位	キャプテンコマンドー	771票
9位	チュンリー	694票
10位	ジン	690票

大プッシュの部屋

最近、新人君たちの勢いが落ちている。みんなガンバレ！

東京都／高岡大輔Ⅲ
ドリームキャストネタ第1号！　サターンではダメでも、ドリームキャストなら移植も夢じゃない!?

福岡県／春日るりと
ポケファイといえばコスプレコンボだね。みんなは誰のどのコスプレが好きなのかな？

愛知県／木奏愛聖
もはや懐かしささえ込み上げてくるファイナルファイトシリーズ。ガイやコーディーに続き、マキやカルロスの復活はあるのか!?

群馬県／ふじさき
PS版とはいえ発売が待ち遠しい「ジャスティス学園」。誰と誰を使うか本気で悩んじゃうよね。

今回のグッズはテレカ特集だ！

今回のグッズ紹介はテレホンカード。「セイヴァー」や「ポケファイ」「スタグラ2」など、アーケードやコンシューマを問わず、カプコンファンにはおなじみのタイトルから1種類ずつ、全部で9種類ある。中には他のグッズではあまり見られないデザインのものもあるから、普段はグッズを買わない人も要チェック！

全国のアニメイトで発売中なので、欲しい人はすぐに行こう！　　ムービック：各1,000円（税別）

もじ文字しないで

そろそろ「ZERO 3」が稼働を始める頃。プレイした感想なんかはちゃんと「もじ文字しないで」のコーナーに送ってくれよ！

●いつも春麗しか使っていない私ですが、ZERO3で囚人服に手錠、そして彼女にフラれてまで復活したコーディーに脱力……いや、脱帽しました！　下手だから勝てないかもしれないけど、今回は彼を使うっス！　神奈川県／郊山涼子

○知らなかった……コーディーってジェシカにフラれていたのか。それなら逮捕されるほど荒れているのもうなずけますな（笑）。

●えぇっ!?　サターンでは「ジャスティス学園」は出ないのぉ～？　せっかくアキラを使いたかったのに……。まあ仕方がない、アキラめるか……（う～寒い）。
宮城県／加藤龍介

○赤きサイクロン、ザンギエフの修行の地、シベリアからお送りしましたって感じでしょうか（笑）。

ポケファイ発売記念特集のお知らせ

前回もお知らせしたとおり、ハロカプではサターン版「ポケットファイター」の発売を記念して、特集をやります。コーナー名は「ポケファイの大部屋」。発売後の特集なので、プレイした感想や「なんで○○が登場しないんだぁ～!」っていう悲しみの雄たけびなどをイラストや文章にして送ってください（イラストはハガキサイズ、文章は100字以内で）。締め切りは7月24日必着です。特集のハガキ採用者全員に、ポケファイをはじめとしたグッズをプレゼントするので、たくさんの投稿を待っています。それから特集以外にも「大プッシュ」や「もじ文字」への投稿も忘れないように。

次回のハロカプは7月24日発売号に登場予定なのでお見逃しなく。

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

カプコン大阪開発ビル取材6/12の巻

今回は久々に船水氏が登場。ZERO3とドリームキャストの話もチラリ。稲船氏からはバイオのお化け屋敷「バイオハザード ナイトメア」続報！

新システムの採用など話題満載の「ストリートファイターZERO3」。今回は、ZERO3にこめられた船水氏の格闘ゲームへのこだわり、そして気になるドリームキャストの話を伺った。

自分で考える「俺ISM（イズム）」がZERO3のすべて

編：ZERO3ですが、どんなゲームに仕上がっていますか? コンセプトなどは?
船水：ZEROは初心者でも楽しめるように間口を広く、ZERO2はマニアが楽しめるように奥深く。で、ZERO3は「みんな要望が多いから、これで考えて遊んで！」(笑)。どのキャラが強いとか、こちらが与えた要素を探したり使うのではなく、いろいろな要素をプレイヤーが構築できるようにしたんです。
編：その特徴が「ISM（イズム）システム」と?
船水：そうそう。コピーにもなっているでしょう「俺ISM（イズム）」って。キャラも増やしたしね。自分の好きなキャラで好きな闘い方でプレイしてください。雑誌のオススメ戦法にとらわれることはないです(笑)。
編：合計75キャラですね。バランス調整はさぞかし大変ではないかと。
船水：大変です。死ぬ気でやって死んでます（苦笑)。ある1つのISM（イズム）をスタンダードにしてしまえば"基本的には"バランスをとれるんですよ、あくまでも"基本的"にはですけど。ISMを変えてもあまり変わらないキャラが出てくると、最初からとり直しです。
編：他に前作までとの違いなどは?
船水：「変わってない」と言われるんですけど、手を加えていない部分はまったくないんですよ。もちろん毎回変えているんですけど、みんなわからないみたいですねぇ。「それならわかるようにしてやる」ってやると……「バランスが崩れた」って(苦笑)。最終的にはどのゲームも似たようなものになってしまう。
変わっていないと思うなら、変わったと思うキャラを使うなり、ISM（イズム）システムで変えてください。前と変わらないほうがいいという人もいるから、変えないものも残してあります。
ゲームをやる人の考え方を変えたかったんですよね、ZERO3では。難しいかもしれないけど自分で考えた戦法で遊んでほしい。僕から見ると「そういう遊びかたで楽しいのかな?」って思うことが多かったから。自分で考えるより、いろいろアラを探しては文句をつけるとかね。ZERO3ではゲーム自体を楽しんでもらいたい。"自分で考える"ということは格闘ゲームで楽しい部分だと思うんです。
編：アーケードの格闘ゲームは敷居が高いという状況が続いていますが。
船水：例えばX-ISMは戦法が少なくなる分、駆け引きの要素が増えるから、本当はマニア向けのシステムかもしれないけど、初心者も入りやすいんです。本当に敷居を低くしたZEROやスタグラ2の時は、確かに初心者には好評だったけど、実際ゲームセンターに通うマニアには物足りないわけですよね。だから、これからは初心者もマニアも満足させられるものを作らないと。そういうゲームでなければ生き残れないジャンルになったと思います。

ドリームキャストも大丈夫！でも4MRAMシリーズもね！

編：さて、気になる移植は?
船水：PS版は冬で……セガは……ごにょごにょ(笑)。もちろんしますよ、移植は。
編：ハードは今後のお楽しみですか(笑)。では、ハードの話が出たところでドリームキャスト対応タイトルは？
船水：タイトルはいろいろ考えていますけどね。何しろまだツールやライブラリの研究段階なので。最初は…まあ…新機軸の3D格闘ゲームとかゾンビとか…かな（笑)。ハードとの同時発売はちょっと無理かなあ？
編：船水さん個人として、ドリームキャストをどうご覧になっていますか?
船水：現時点では最強マシンです。発表されているスペックも嘘偽りなし。ただ2Dゲームのサポートがちょっと……。セガさんは、あれだけCPUの処理速度が速ければ問題ないでしょうということですが。
編：ドリームキャストは「3Dに強いマシン」という印象が強いのですが、カプコンさんといえば2Dゲームがメインですよね。そのあたりで心配なのですが。
船水：ラインナップは2Dばかりではないですよ。もちろんアーケードの移植もありますけど。今は試しに「ウォーザード」をドリームキャストのツールで動かしてみているんですけど、全然大丈夫でしたよ。そのうちストリートなんとか……とか出てくるんじゃないですかね(笑)。
編：最後にサターンタイトルの状況などを伺いたいのですが。
船水：MSH.VS.～は秋には。ジェネレーションシリーズも順調です。MSH.VS～は4MRAMシリーズですけど、これもまた移植度はスゴイ。4MRAMシリーズはどのソフトも本当にオススメ。基板を買うより絶対安いし。
編：次回はぜひドリームキャストについてもっとお聞かせください。
船水：ええ、しゃべりますよ。お目付けのいないところでね（笑)。

開発本部副本部長兼第一制作部長 **船水　紀孝氏**

4MRAMシリーズ「ヴァンパイア セイヴァー」の弊社の攻略本を持って頂きニッコリ。サタマガカプコン担当&2D格闘専門ライター制作による渾身の一冊。よろしく！

SCOOP……なのか？ 船水氏愛飲のキリマ●ジャロがリニューアル!?

ハロカプ取材時といえば必ず明●のブリ●クパックキリ●ンジャロブレンドを飲む船水氏。それが今回はちとちがった。氏のファンは要チェック……か?

ハロカプ大阪取材開始時から、氏の隣にはいつもコレがあった。

まったくの新製品なのか、それともリニューアルなのか。船水氏曰く「あまり好きじゃないです」(といいつつ全部飲むのはなぜ!)。味も変わったのだろうか？

STARSの隊員感覚を味わえる!?

前々号でお伝えしたように、大阪のエキスポランドにバイオの世界を堪能できるアトラクションが誕生する。今回はゲーム共々、こちらの制作にも関わっている稲船氏に話を伺った。

「採算」よりも「怖さ」を取りたい

編：先月行われたバイオ戦略発表会で「バイオハザード ナイトメア」というアトラクションが発表されたわけですが、どのような経緯で作ることに？

稲船：多方面から「バイオ ハザード」の名前を借りてお化け屋敷を作りたいという話が来たので、検討してみたんですが、日本ではお化け屋敷というのは、採算重視なんですよね。アメリカの場合は、もちろんお金儲けのためにやっているんですけど、スケールが違うし本当に怖い。値段は高いんですけどね。でもそれで「アメリカのお化け屋敷行ってきたよ」「どうだった？」「怖かった!」と口コミで評判になるでしょ。「バイオのお化け屋敷どやった？」「全然おもろない」ってことになったら……。逆に、まずお化け屋敷が「怖い」と評判になれば、ね。今回値段が800円を多少高いですが、それ以上の満足感と「怖さ」を味わえると思いますよ。

編：それで対象が主にカップルということになるわけですね？

稲船：ええ。子供さんにウケルためならロックマンの迷路を作りますよ（笑）。

編：バイオの世界をそのまま作ると？

稲船：「バイオ ハザード」と同じ２階建ての屋敷で、２つの階を使いますよ。作り物を見せられているのではなくて、本当に探索している感覚になるはず。「そろそろゾンビが来るかな…」って気持ちになるような。実は、驚かす人はすべて東映の本物の役者さんなんです。機械も使いますけど、役者さんはタイミングを計るのがウマイですから、機械と役者が融合した怖さを体験できます。

編：やはりそこだけで入手できるバイオグッズなども販売するのですか？

稲船：バイオ関係の物販はもちろんやります。で、今は「ゾンビまんじゅう」を考えています(笑)。赤い餡が入っていて、食べると口の中が真っ赤とか。「気味悪いけど、食べるとムチャうまい！」なんてね。できたらいいですね、本当に。

編：た…楽しみにしています…（苦笑）。

開発本部第二制作部部長 **稲船　敬二氏**

＜バイオハザード ナイトメア＞
●開催場所：エキスポランド内広場特設会場
●開催期間：1998年7月18日～1999年7月17日（予定）
●入 館 料：800円
(遊園地入園料は別途かかります)

＜大阪エキスポランド＞
●所 在 地：〒565-0826大阪府吹田市千里万博公園１番１号
●交通機関：新大阪から地下鉄・大阪モノレールで20分 大阪モノレール万博記念公園下車
●お問い合せ：06-877-0560

シェーキー秋友のアメコミ講座
VoL.15 ドクター・ドーム

ゲームでも、翻訳版コミックでもあまり脚光を浴びない悪役、鉄仮面の暴君ことドクター・ドーム。しかし彼は、私が特に紹介したかった人物の一人なんです。

ヴィクター・フォン・ドームは、東欧の小国ラトヴェリアで、ジプシーの療術師の父と、占い師の母の間に生まれました。母は彼が幼いうちに死に、父も貴族の治療に失敗して逃亡中、命を落とします。ヴィクターは父の友人に引き取られて育ちましたが、ある時母の遺品の中に魔術の道具を多数発見し、悟りました。魔女だった母は、正体を暴かれて民衆に火あぶりにされたのだ、と！

ドームはラトヴェリアの人々に対し、そして全世界の全人類に対し、固く復讐を誓います。そのために魔術と科学の猛勉強に励み、やがてアメリカの大学に特待生として招かれるまでになりました。ある日、彼が次元交信の実験をしていると、同期の学生リード・リチャーズが数式の間違いを発見して警告しました。しかしドームは耳を貸さず実験を強行、装置の爆発で、顔に傷を負ってしまいます。ドームは、リチャーズが実験を妨害したに違いないと確信し、宿敵としてつけ狙うことになります。

程なくドームは人類の科学技術の頂点を極め、次は魔術の研究のために、チベット山中の秘密教団に加わりました。彼はそこでもメキメキと頭角を現し、すぐに教団の支配者となります。秘術の全てを修得すると、彼はその地で戦争の準備を進め、教団員に手伝わせて鎧を造りました。しかし鋳造直後でまだ冷えてない仮面をつけてしまったため、治療可能だった顔の傷が、正視できないほどに焼けただれてしまいました。

準備を整えると、ドームは祖国に舞い戻り、武力で君主の座に就きました。そして先端科学と冷酷な専制政治で国力を飛躍的に増大させ、次の目標は世界、と思われた矢先に、彼を妨害する者たちが現れます。宿敵リチャーズ率いるファンタスティック・フォーを始めとした、スーパーヒーローたちです。以後、ドクター・ドームは彼らとの闘いを続けながら、世界支配という当然の権利を行使する機会を、虎視眈々と狙っているのです。

地球最高クラスの天才科学者にして魔術の大家、同時に世界最悪の危険人物。ドクター・ドームは孤独です。彼の立場は、決して脱ぐことのないあの鎧に、見事に象徴されています。彼は誰からも愛されることはなく、彼自身も死んだ母以外の者を決して愛そうとはしません。代わりに彼は、憎まれ恐れられることを選びました。その冷酷な仕打ちは、残虐であればあるほど、他人とのつながりを求める魂の叫びではないか、と私には思えるのです。あなたも、傲慢の鎧に覆われた言葉の隙間から彼の真情を覗く時には、必ずや戦慄を覚えるでしょう。

今まで、彼の本質を伝える作品が日本で紹介される機会はほとんどありませんでしたが、小学館プロダクションから現在刊行中の『ヒーローズ・リボーン』が、その希有の例になってくれるものと思います。

FV2 FIGHTING VIPERS 2

オフィシャルガイド

A5判
160ページ
本体価格1,400円
7月中旬発売予定

SEGA

命を賭けた、新たなる闘い

「2」から始めた人でも大丈夫！

- ◆ニューシステムを含む基本システムの解説！
- ◆ごひいきバイパーを徹底解剖するキャラクター紹介！
- ◆新キャラEMI、CHARLIEを加えた全11キャラクターのコマンドをすべて写真入りで解説！
- ◆キャラクター設定資料紹介！

この1冊で、向かうところ敵ナシ！

FV2 FIGHTING VIPERS 2

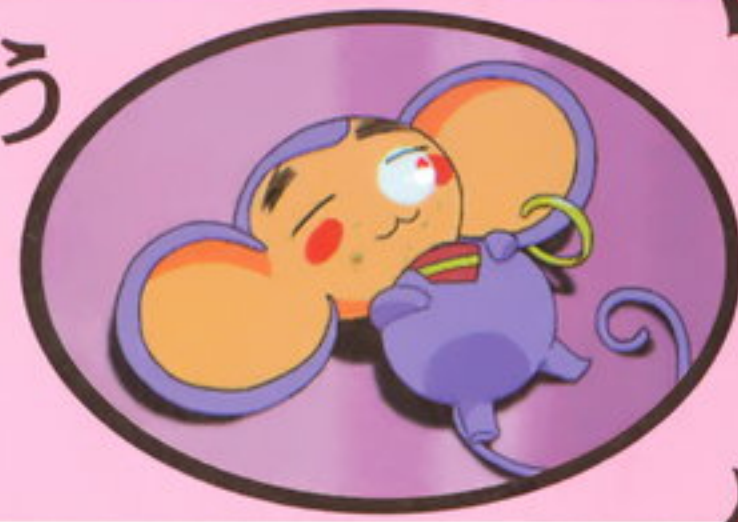
© SEGA 1995.1998

BAHN
TOKIO
PICKY

AM R&D DEPT.#2
© SEGA 1995.1998

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんので注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

あなたは世界を革命するしかないでしょう
セガサターン シロ薔薇会

莫大な量の投稿の傾向と対策！

今週のイラストコーナーは、コメントなしで数増量！　あて先までイラストで補い、限られた世界を最大限に有効活用してお送りいたします。

そんなわけで掲載率を上げたい人は、横位置やあて先用イラストを送ると確立が高くなるかも？

キャラコンの発表は、次号の予定です。また、プレゼント企画もまだまだあるのでお楽しみに。

栃木県／夜涼刹那　幹編は、サービスいっぱいだけど、最後は切ない。最後に「つき合う／突き放す」という選択肢があったら、あなたはどちらを選ぶ？　シャワーは覗くとダメなのよね……。

ウテナコレクション②

リアルモデルシリーズは、可動しないけど小さなチュチュと音声CD付き。キャラドールセレクションは、ちょっと大きめで手足が動くタイプだ。今回は、この3体を各1名にプレゼント。あて先は「シロ薔薇会／フィギュア」係。締切は7月23日（当日消印有効）。

リアルモデルシリーズ
姫宮アンシー
発売元：セガ トイズ
2,480円（税別）

キャラドールセレクション
天上ウテナ
発売元：セガ トイズ
3,600円（税別）

リアルモデルシリーズ
天上ウテナ
発売元：セガ トイズ
2,480円（税別）

各1名プレゼント！
賞品提供：
セガ トイズ

迷える子牛ちゃんコーナー・アンシー編の攻略ポイント

アンシー編へ行くためには、内部パラメータ「アンシーポイント」と「ギャグポイント」を稼がなければならない。各ポイントを得たときには、それぞれ異なった効果音が鳴る。

25日に条件を満たしており、生徒会の誰かに相談できる場合は、相談相手の選択肢にアンシーが加わる。アンシーと会い、「薔薇の花嫁」を選べばアンシー編エンディングへ！

23日夜　千種を夕食に招待

23日に千種を夕食によび、ギャグをかますとアンシーポイントを大量ゲット！

効果音の変化に注目

この場面からは、2つのポイント両方に分岐するようになっている。

アンシーポイント獲得

アンシーに気に入られる選択肢を選ぶとアンシーポイントゲット。23日昼食時にアンシーのお弁当をもらったり、23日放課後の白木蘭などで得られる。

ギャグポイント獲得

こちらはギャグポイント。とにかくギャグをかまそう。22日の幹との出会い、生徒会などでギャグをかますとゲット！　ただし、心の気高さの変化に注意。

投稿募集！

シロ薔薇会では、みなさまからのお便りをお待ちしています。「ウテナ」に関するメッセージ、質問、イラスト、マンガなどなんでもOKです。愛があればなんでもOKさ！　待ってます！

薔薇の画廊 〜イラストコーナー〜

東京都／福地夢二

大阪府／雲神紫季

静岡県／七色いん子

大阪府／片桐ひろお

東京都／胡瓜ぱぱよ（妹）

兵庫県／みずなぎ☆せいら

静岡県／ＩＭＡ

兵庫県／如月海

東京都／杉野りん

あて先

埼玉県／はるやん

今週のチュチュ

栃木県／くつわ　キャラコンあてに来たハガキですけど、ちゃんと集計と抽選には回しておくので安心してください。でも、本当に1位になったらどうしましょう？　というわけで、もう1枚描いて送ってください（笑）。期待の発表は、次号にて予定してます。

SEGA SATURN PRESS!!

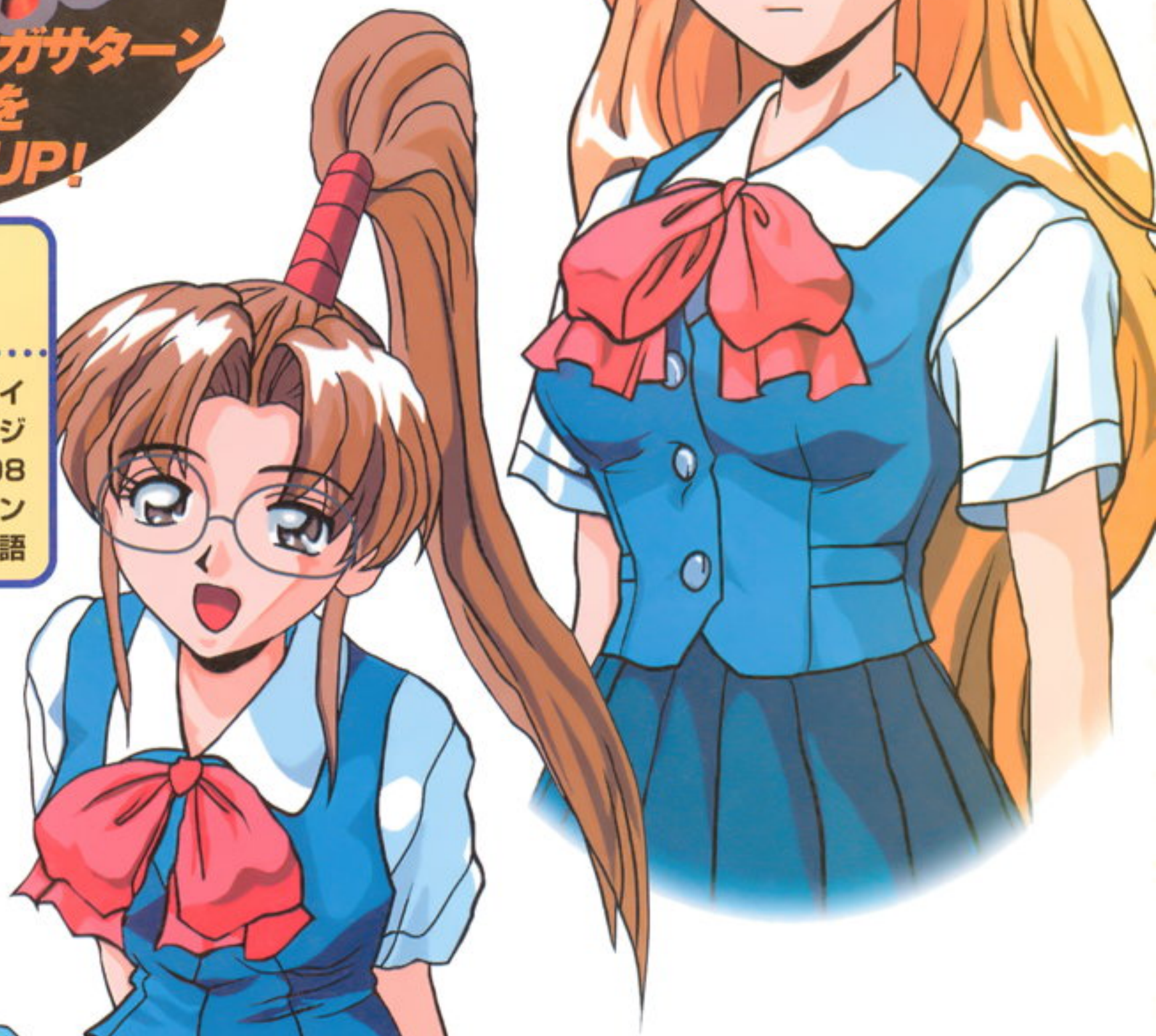
最新!!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！

夏の暑さをブッチギル ホットな新作勢揃い!!

発売間近!!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンタイトルを大紹介！

気になるタイトルの続報なら このコーナーですばやくチェック!!

アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版 発売5周年㊗パッケージ

●ジャレコ●今冬発売予定●価格未定●麻雀＆アドベンチャー●3枚組●18歳以上推奨

完成度 40%

人気作が3つまとめてリーズナブルプライスで登場。アレンジやら新シナリオやらで大満足だ。

イカサマ雀士!?"スーチーパイ"こと御崎恭子が3本立てで大暴れ!

園田健一氏デザインのキャラクターが魅力的な「スーチーパイ」シリーズ。麻雀というジャンルにも、関わらずアーケードや家庭用ゲーム機、CDドラマなどでマルチな展開を見せるほどの人気の高さを誇っている。シリーズ第1作目の発売から5周年を迎え、麻雀シリーズ2本のアレンジ版とアドベンチャーの新シナリオ版の3本立てで、記念パッケージが登場する。

DISC 1 スーチーパイI（アレンジ版）

15人のキャラクターが登場し、7人の雀士が強引ともいえる展開で脱衣麻雀物語を進めていく。

和了点数に応じて、神経衰弱でアイテムや経験値をゲット。女の子を脱衣させて進んでいく。

彼女は、今回登場予定の園田氏描き下ろしの新キャラクター。詳細は未定だが、アドベンチャー部分に出演か？ 今までのスーチーキャラにない、純和風な女の子のようだが……。

DISC 2 スーチーパイII（アレンジ版）

第2作目となる本作は、前作に登場した片桐志穂ちゃんが何者かにさらわれ、スーチーパイと新たなスーチー戦士4人＋スーチーユキちゃんがおもしろ救出劇を展開する。もちろん、勝負は脱衣麻雀だ。

スーチー戦士たちは、勝負を有利に運べる必殺技を持っているのだ。

DISC 3 スーチーパイアドベンチャー（完全新作）

プレイヤーと"スーチーパイ"こと御崎恭子が、夢魔リリムの魔の手から女の子たちを守り抜くアドベンチャー……だったけど、今回は完全新作シナリオで登場する。そして、スーチーパイI＆II＆アドベンチャーのキャラクターで対局できる「フリー対戦」も収録されているのだ。

細かく描き込まれたマップを歩き回り、スーチーキャラに会いに行くのだ。

このディスクには、アドベンチャーとフリー対戦の他に、おまけも入っている。ミユリフリーク大満足の「ミユリの部屋」も、バッチリ収録されているのだ。

スーチーパイオールキャストでお送りする「フリー対戦」。とことん遊べ！

新しいおともだちも加わるわよ♥

掲載写真左上にマークのあるものは、
I：サターン版スーチーパイI
II：サターン版スーチーパイII
ア：サターン版スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア
の画面写真です。

プロ野球 グレイテストナイン'98 サマーアクション

●セガ●8月6日発売●5,800円●スポーツ●全年齢推奨

完成度 100%

超最新データと前作の「なりきりモード」に新要素が追加され、さらにパワーアップして登場だ。

新要素が加わった「なりきりモード」で、今年の夏はさらになりきる!

夏真っ盛り、プロ野球の季節がやってまいりました。そんな季節にこの1本。リアルにプロ野球を体験できる野球ゲームの決定版が登場。今年のオールスター戦に合わせたペナント開始後の最新データで、外国人選手やルーキーの実力が再現されているのだ。

なりきりモードで投手になりきれば、投球内容も詳細に知ることができる。

CPUの思考ルーチンにさらなる改良を加えたり、ジャストミート時のカメラアングルを変更したりと、プレイヤーの満足度をさらに満たしてくれるのだ。

新しくなった「なりきりモード」

選択した1人の選手になりきるこのモード。今回は、監督との相性の良し悪しがあり、相性が良ければ、多少調子が悪くてもスタメンに選ばれ、活躍できるのだ。

最初に8つの質問に答えることで、監督との相性が決まる。

相性高めて……

例えば、相性が良いと試合時に調子の悪い小久保選手でも……。

スタメン起用!!

スタメンで大活躍!! 試合で活躍すればさらに相性がアップするぞ。

初恋物語

●徳間書店/インターメディア・カンパニー●10月発売予定●5,800円●育成シミュレーション●推奨年齢未定

完成度 70%

PCエンジン版が好評だった、初恋育成シミュレーションが大幅リニューアルされて登場する。

初恋をかなえるために努力する……美しいドラマがそこにある

引っ越しまでの1カ月間に、初恋の女の子に相応しい男になるために努力する男の子の物語。初恋時代は小・中・高校生の3つから選択でき、それに伴い初恋の相手も3人いる。初恋をかなえるために、勉強して知力を、運動して体力をつけるなど、行動をコマンド入力してパラメータをアップさせていくのだ。

あなたの初恋はいつですか?

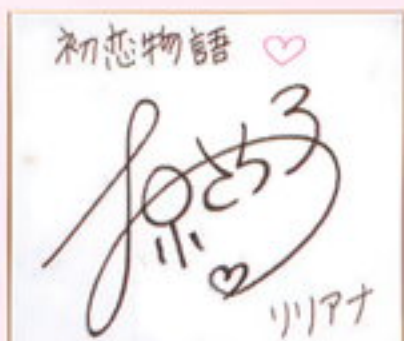
片桐朋美

リリアナ

初恋の手助け役が、PCエンジン版のフォルシーニアから新キャラのリリアナになり、キャラクターデザインもサターン版「デジタルアンジュ」を手がけた足達詩子氏に変更。キャストも井上喜久子、椎名へきる、菅原祥子など超豪華な顔ぶれだ。

リリアナ役 菅原祥子 サイン色紙プレゼント

5名様

菅原祥子さんから、サタマガ読者のためにサイン色紙を5枚いただきました。欲しい人は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業を記入のうえ、〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク セガサターンマガジン「初恋物語サイン色紙プレゼント」係まで。

未曾有の闘いが今、幕

難易度もハードなら、物語までがハードに展開するトレジャー期待の新作「レイディアント シルバーガン」。今回は、ストーリーがアーケード版以上に克明に描かれる「サターンモード」にスポットを当て、各面の見所と併せて紹介していこう。物語のすべては、ここに終局を見る!!

レイディアント　シルバーガン

STAGE3 RETURN

2521A.D. 7.13 10：50

あの出来事から１年が経とうとしている。現存するただ１機の地球防衛軍所属宇宙巡洋艦「テトラ」。4名の人間と１機のロボノイドを乗せたTETRAは、衛星軌道上から様子をうかがっていた。だが、エネルギーと食糧の致命的な枯渇から、艦長ソン・テンガイは地上への帰還を試みるのだった。バスター、レアナ、ガイ。彼ら３人のパイロットが操縦する新型戦闘機「シルバーガン」があるとはいえ、それは大きな賭けだった。次々と現れる敵を撃破し、天空の門――celestial gateに到着するものの、そこにはあれが……あの“石のような物体”が。「万事休す…か!?」。テンガイの声が響いた。

過酷な戦いへと赴くテトラクルー。その先に待つものは何なのか……。

UE2A-GALに捕らわれていたガイを救出、撃破するものの現れた謎の物体。一体これからなにが!?

3A BOSS　AKA-O

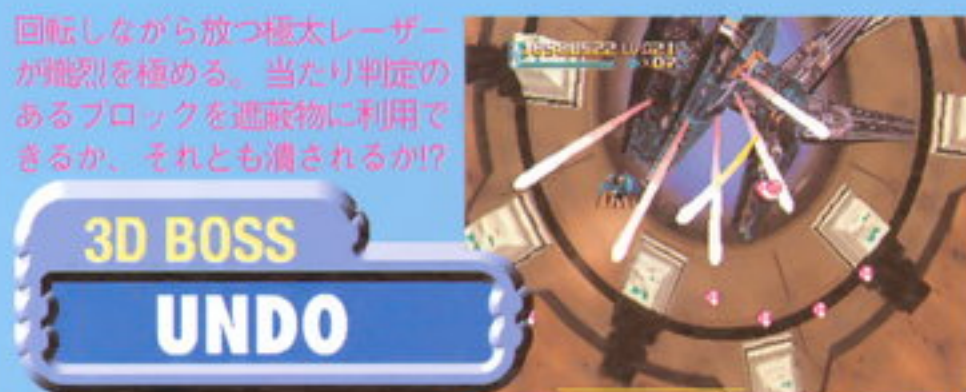
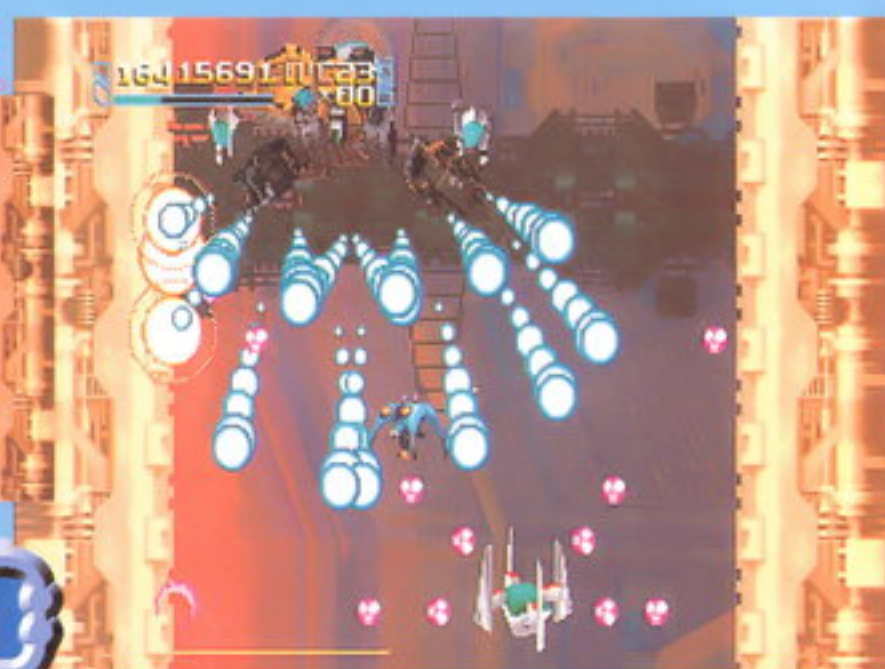
最初に戦うことになるボス。耐久力は低いが、自機に向かって放つ巨大な火球は十分に脅威だ。

3B BOSS　MIKA-L

左右に従えた4個のパーツからレーザーや破壊不能な光球の複合攻撃。本体からもレーザーを放つ。

迷路のように続く地形には多数の砲台が。針の穴を通す精密射撃と、的確な操作が同時に要求される!!

3C BOSS　GALLOP

壁に反射するレーザーや（拡散）波動砲など多彩な攻撃で襲い来る。

3D BOSS　UNDO

回転しながら放つ極太レーザーが熾烈を極める。当たり判定のあるブロックを遮蔽物に利用できるか、それとも潰されるか!?

左右から迫る巨大な浮遊砲台に加え、正面からも中型砲台が!!

3E BOSS　UE2A-GAL

エレベーター状の壁を目の前に、砲台が次々リフトアップしてくる。そこからの激しい攻撃が!!

RADIANT SILVERGUN

を開ける

完成度 100%

●トレジャー
●7月23日発売●5,800円
●シューティング
●2人同時プレイあり●全年齢推奨

メーカーから一言　「ニセ隊長ーっ！」「なんだね、ニセハチくん」「いやー出ますねえシルバーガン。でも、ここにこんなこと書いてていいんですか？」「こんなことをするのは奴じゃなっ！」「右下の奴ですねっ！」「無視して、まずは記事を読むのじゃ！」　（開発・井内）

STAGE2 REMINI-SCENE

2520A.D. 7.14 21：26

事の発端は約1年前になる。紀元前の地層から発見された“石のような物体”。それは、地球防衛軍科学研究施設第3部で調査されていた。だが、突如として物体は爆発。同時に中央司令部は多数の敵性飛行物体に囲まれた。

最高ランクを示す非常警報レベルAの発令。軌道上でテスト任務を行っていたテトラは、急遽援護へと向かう。父親である長官の身を案じ、単身飛び出すガイ。続いて発進するバスターとレアナ。激戦の末たどり着いた司令部は、すでに壊滅が決定的な状況だった。長官は最後の命令として、軌道上での待機を命じる。そして、テトラが離脱した瞬間、地表は光に包まれ――。

事態の急変に単身発進するガイ。いったい地球にどんな事態が!?

司令部壊滅直前の一瞬だけ、長官とガイは父子の関係に戻って会話する。

2A BOSS KOTETSU

アームによる打撃や火炎放射でシルバーガンを狙う。月光を浴びながらの激戦だ。

狭い通路をさらに狭めるレーザー。さらに針状のビームが自機を的確に狙う!!

2B BOSS GOLETS

1機目を倒した余韻に浸るまもなく、爆撃機がロボットへと変形し襲撃!!

ボスを追いかけながらの高速スクロール戦闘。地形を左右に避けながら進むも、もう1機のボスが爆撃を!!

2C BOSS NASU

バリアに囲まれながら戦闘。重圧をはねのけろ!!

古代中国の竜を思わせる姿をしたボス。口からレーザーを放ちながら、自機の周りを取り囲む。

2D BOSS DAIKAI10

画面の端で跳ね返る弾を撃つリング状のボス。一定時間が経過すると自機を包み込むように十字型に変形。中心目掛けてのレーザーが!!

回転する台座の周囲に設置された砲台が容赦の無い攻撃を繰り返す。だが、連続して赤い砲台だけを破壊していけばかなりのボーナス得点が!

2E BOSS GEDO-O

ワイヤーフレーム状態となった画面でスピーディな攻防が展開する!!

STAGE4 EVASION

2521A.D. 7.13 12：00

再びテトラクルーの眼前に出現した“石のような物体”だが、攻撃してくる素振りすら見せない。次の行動を決め兼ねていた一同に、クリエイタは司令部に残されている記憶データの奪取を提案。その正体を理解するため、テンガイは司令部へと向かうことを決意する。これまで以上の威力で襲い来る敵軍。なんとか司令部にたどり着くも、物体はすでに攻撃準備を整えクルーを待ち受けていた。一同は、データを得るべく単身司令部へ突入するクリエイタの背中を見つめていた……。

同型機「ペンタ」が出現するも、それは生存者ではなく……!!

クリエイタは司令部に突入。だが上空からは巨大な影が迫る！

左右に高速移動するブロックを縫うように進んでいくシルバーガン。緊張から手に汗握る一瞬だ!!

4A BOSS LUNAR-C

巨体を翻す３機合体メカ。ドッキングを果たした場合の攻撃力は絶大。飛来するザコも危険な存在だ。

4B BOSS 17VA-SO

大量の敵が大挙して押し寄せるタイプのボス。自機を囲うフレームに動きまでをも制限される。

4C BOSS DAN-564

その名の通りダンゴ虫を想像させる特徴的な姿。上方から降り注ぐ弾の嵐を、見事避けられるか!?

4D BOSS PENTA

敵の手に落ちたテトラ同型機。振り回す触手の先にはシルバーガンが。その攻撃は……!!

4E BOSS CA2-EKZO

4本に足を動かしながら往来。さらに胴体4方向より各種の弾をバラまく。

STAGE6 ORIGIN

2521A.D. 7.13 17：10

物体は宇宙へと飛び去った。だが、支払われた代償は莫大なものだった。

「俺達は……勝てねえのかな？」

呟くバスターに応えたのは、レアナではなく、意外にもクリエイタだった

「サイゴノ サイゴマデ アキラメルナ……テンガイ カンチョウ ノ サイゴ ノ コトバデス」。

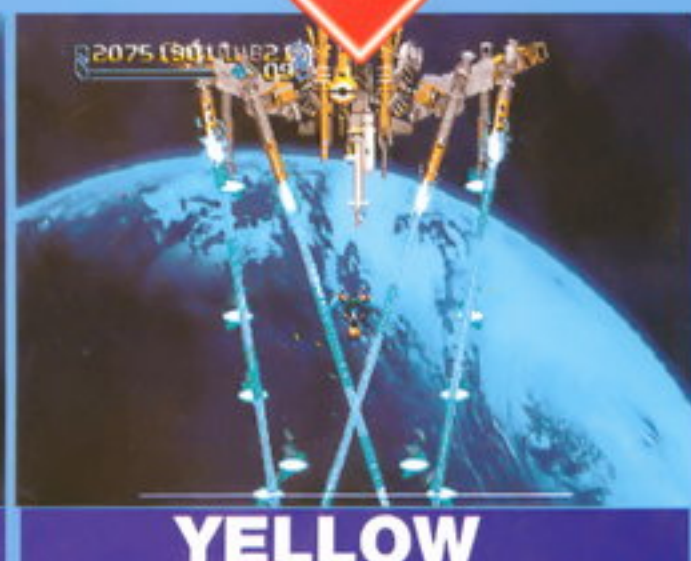
「艦長……そう言ったの？」

「ワタシニハ……ソウ キコエタ ヨウナ キガ シマシタ……」

衛星軌道へ向けて上昇していくシルバーガン。最後の戦いが、始まる。

6A BOSS#1 w(- -)w

６面最初のボス。本体である中央の光球には攻撃力は無く、周囲を回転する３色の球体を破壊することで、敵が出現するようになっている。各色ごと、特徴ある攻撃パターンが。

下の写真はあくまでも一例。ただし、色と出現する敵は関連があるようなのだが…!?

RED **BLUE** **YELLOW**

STAGES

VICTIM

2521A.D. 7.13 15：30

クリエイタを見送ったクルーを覆い尽くす巨大な影。超ド級戦艦ユニットを装着した物体だ。クリエイタが戻るまで、退くことはできない。過酷な戦闘を続けたバスターとレアナの前に、石のような物体が姿を現した、瞬間。司令部を直撃するレーザー。倒壊するビルを支えるテトラ。からくも脱出したクリエイタを確認するも、レーザーの砲身はテトラを狙っていた。「艦長、危ねえ!!」。叫ぶと同時に、ガイはボス目掛け――。交錯する怒号と叫声。そして、テンガイまでもが……!!

「いよいよもって壊しにかかる気か……」。テンガイは呟く。

倒壊する司令部ビルをささえるテンガイ。だが次の瞬間……!!

5A BOSS#1 SBS-130

あまりにも巨大なボス。まるで、自機を体内に取り込まんとするかのようだ。

前方から徐々に近づく障壁に加え、巨体を回転させながら自機を破壊せんとする。弱点の中央部を狙い撃つのだ!!

数あるSBS-130の攻撃の中で、もっとも恐ろしいのがこれだ。壁のごとき左右の船体を閉じ、自機を押し潰そうとするのだ。さらに狭まった空間を超巨大ミサイルが通り抜ける！

左右から挟み込む、壁に反射する、そして極太にして直線的と、レーザー攻撃のオンパレードを見せるのが特徴。

5A BOSS#2 SBS-33KI

サターンモードのみの新ボス。1機目以上に狭い空間へと閉じ込められた自機に、過激という言葉だけでは言い表せない攻撃が!!

6A BOSS#2 VARAS

鮫のような姿をした第2のボス。その動きは素早く、さらに自機ハイパーソード同様の攻撃を持つ。

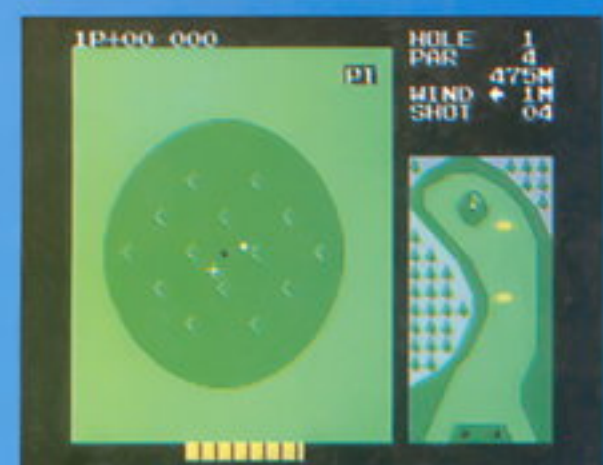
6A BOSS#3 BECHEW

巨大な亀とでもいうべきステージ6第3のボス。体中に備えた砲台より放つ弾で画面のほとんどを覆う。これまでのボスは生物の進化を思わせるが……!?

開いた甲羅の放射状レーザーが左右へと高速回転する。さらに、甲羅を縦にして放つ直線的なレーザーの嵐が吹き荒れる!!

MSX 号外 通信 for SEGASATURN Special

powerd by SEGASATURN

コナミブランドの原点がココにある！

KONAMI ANTIQUES MSX COLLECTION コナミアンティークス MSXコレクション ウルトラパック™

MSXソフト30本を詰め込んだ問題作(うそ)

完成度100%

●コナミ
●7月23日発売
●3,800円
●バラエティ●全年齢推奨

メーカーから一言 「ウルトラパック」は収録タイトルが多いので画面写真の整理が大変でした。MSXの時代、私はまだほんの子どもだったので当時のゲームをあまり知らず、いい勉強になりました。操作がシンプルで面白いです。皆さんもぜひどうぞ。（プロ企・関口）

集めに集めた名作コナミゲーム!! 10本毎に収録されたＰＳ版と違い、このＳＳ版は30本ぶんを１本にまとめた超お買い得作品集としてリリース。そんなわけで、今号は往時のファンに捧げる、愛の４ページなのです。

君は“ＭＳＸ”を知っているか！まぁ、今の時代そんなことは知ってても知らなくてもよいとは思うのだが、10年前に“ＭＳＸ”というハードウェア規格があり、そのハードにコナミがゲームソフトを出して、かつその内容も当時のゲームシーンをリードしたものばかりだった……という歴史を知識として身につけるのは悪くない(っていうか、イイ)。

確かに、昔のゲームはグラフィックもへボいし音楽もピコピコ音のみで寂しい限り。でも、そうした乏しいハードパワーをどう生かして楽しいゲームを作り出していくのか？といった工夫や、見た目で勝負できないぶんゲームの面白み・本質を追求する、というスピリッツの部分では“今と変わらない”ことは、この作品集を通じてわかってくれるはずだ。

とまぁ、何か説明っぽく書いてみたが、よーするにこうした昔の作品が遊べる環境が今あるってのは素直に喜ばしいことだし、その代表として質の高いコナミ作品があるってのが、昔からのＭＳＸユーザーとしてはウレシイわけです。以上。とにかく、一度遊んでみてください。

MSX COLUMN

MSX黎明期～キーワード“MSX”とは何なのか

ＭＳＸとは、1983年アスキーとマイクロソフトが提唱した低価格パーソナルコンピュータの統一規格であり、その共通ハードウェアに準拠したシステム全体の総称を指したものだ。最大の特徴は、ＭＳＸ規格に沿ったハード・ソフトは特定の機種に依存せず完全な互換性を持ち、標準搭載されたカートリッジスロットによって多くのＲＯＭカートリッジによるゲームが供給された、という点だろう。ハードスペックは非力な部分も多かったが、多くの国内外の家電メーカーによる参入やコナミを始めとした有力ゲームメーカーによる良質作品が発表されたことで安定した人気を誇り、後年はＭＳＸ２、同２＋、ターボＲといった上位規格も登場。現在その役目はすでに終わったが、パソコン史に残る名機だった。

ＭＳＸの特徴は、パソコンでありながらゲームマシンとしても遊べた汎用性の高さにあった。

MSXちょっといい話①

【MSXの語源とは】意外と知られていない話だが、もともとは“MicroSoft X”の略。Ｘは無限の可能性を表していた。ところが、規格提唱したアスキーとマイクロソフトが業務提携を解消、アスキーの登録商標になってからは「MSXに意味はない」とされた（本当）。

Pick Up! PART 1 「けっきょく南極大冒険」「夢大陸アドベンチャー」

MSX初期の代表作=コナミブランド定着？

ＭＳＸと言えばコナミ、コナミと言えば……なんて決まり文句が出てくるくらい、80年代中期にはコナミがＭＳＸユーザーに絶大な信頼を寄せられていた時期があった。そのきっかけになる代表作というのが、ここに挙げた「けっきょく南極大冒険」シリーズではないだろうか。内容的には障害物をジャンプで避けながらひたすら前へ進むというシンプルなものだが、３Ｄ的な演出とＰＳＧ３音をフルに組み合わせたコミカルなＢＧＭをさりげなく使うという技術力の高さ、そして何よりも“愛らしいペンギンの動き”を売りにしたことで多くの「ゲームを普段しない」一般ユーザーにも受け入れられ、結果的にゲームユーザーの間口を広げた功績は非常に大きかった。

ボスを倒した時に喜ぶペンギンダンスも話題となった。カワイイでしょ？

続編の「夢大陸……」は、各種アイテム要素が入りアドベンチャー色が強化。

1作目は南極大陸が舞台だったが、2作目は宇宙をはじめとした豊富な隠しステージも追加。

コナミアンティークス MSXコレクション 特別付録

全30本リスト＆徹底レビュー

全コナミＭＳＸゲームをやり込んだ（ほとんどクリアした）ゲーマーが語る、独断と偏見による解説＆評価。必見だ!!

1 わんぱくアスレチック
（'83年11月発売）

オススメ度:4 難易度:2

チャイルドパークを大冒険するわんぱく坊やのアクション。画面切り換えによる面クリア型のスタイルで、のちに「キャベッジパッチキッズ」の名でファミコンにも移植された。

[Review] 左右移動+ジャンプのみというシンプルなゲーム性ながら、各画面に配置された仕掛けが絶妙でついついのめり込んでしまう。上級者には逆方向（左）へ進むことで攻略パターンを変える、といった楽しみもできた。

2 けっきょく南極大冒険
（'83年12月発売）

オススメ度:4 難易度:3

各国の観測所をめぐりながら南極大陸を１周する……という地理のお勉強ができる名作ソフト。というのは単なるタテマエで、ゲーム内容は３Ｄ風コミカルアクションなのである。

[Review] 当時“３Ｄっぽい演出”をうまく生かしたゲームは本作くらいしかなく、話題の一作だった。覚えゲーなので難度は高いが、「おっとっと」アクションを含むペンギンのカワイさと楽しいＢＧＭが多くの人を虜にした。

3 コナミのビリヤード
（'83年12月発売）

オススメ度:3 難易度:3

お手軽ビリヤードゲーム。元はゲーセンにあったゲームの移植（？）とも言える作品で、連続でボールをポケットし続けるとスコアがダブルアップするというフィーチャーがある。

[Review] 基本的な操作性は今あるビリヤードゲームとほぼ同じ。逆を言えば、この頃の作品がその後のビリヤード作品に大きな影響を与えたと言える。計６つ球しかなかったり、ショット種類が打ち分けできないのはご愛敬。

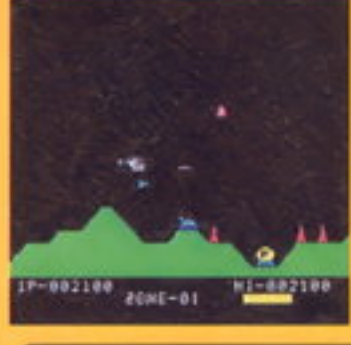
4 タイムパイロット
（'84年 1月発売）

オススメ度:2 難易度:4

アーケード版から移植された360°方向スクロールシューティング。各時代（ステージ）に現れる敵機を一定数倒すと次の時代へタイムスリップする、という設定が当時は新鮮だった。

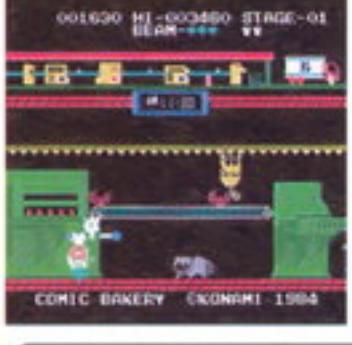
[Review] ＭＳＸのハードで全方向スクロールを可能にしたところは評価できる（スクロール機能がＭＳＸではハードでサポートされていない）。が、処理落ちが多く弾の出が悪いのが難点。移植自体の雰囲気は合格点。

5 スーパーコブラ
（'84年 1月発売）

オススメ度:2 難易度:4

ゲーセンから移植された横方向スクロールシューティング。戦闘ヘリを操作して敵地を進むという構成になっており、洞窟面をはじめ各ゾーン毎に豊富な仕掛けが用意されている。

[Review] 国内ビデオゲームにおける横スクロールシューティングの元祖的存在。完全移植ではなく簡易版となっているが、当時の雰囲気は楽しめる。ただ元のゲーム内容が古いのと、ステージ難度が高いため爽快感は低い。

6 ぽんぽこパン
（'84年 6月発売）

オススメ度:3 難易度:2

パン工場を舞台にしたコミカルアクション。パン職人のジョーおじさんを操り、パンを焼く機械にイタズラするタヌキ達をやっつけながら営業時間内にパンを規定数以上焼くのだ。

[Review] ゲームをしながら社会勉強（パンができるまでを知る）も学べちゃう……というコンセプトの元に作られた作品。最初は簡単だが、高ステージではタヌキの攻撃がし烈になりコナミらしいアクションが楽しめる。

7 マジカルツリー
（'84年11月発売）

オススメ度:3 難易度:2

2000メートルもある巨大な樹のてっぺんを目指し、オジャマ虫やフクロウ、カミナリといったジャマ者をかわしながらひたすら上っていく……というシュールな設定のアクション。

[Review] タイミングや攻略パターンが重視された作りは、まさに“昔のゲーム”。ツルやハシゴをよじ登ったり、枝にぶら下がったりするアクションが加わっているのはコナミのゲーム作りのうまさが味わえる一品と言える。

8 コナミのテニス
（'84年11月発売）

オススメ度:2 難易度:3

いわゆるテニスゲーム。コート上の場所によってリターンの球種が自動的に変わるシンプル操作で、シングル／ダブルスプレイも可能。コートチェンジ制による対戦も用意された。

[Review] ボールの判定がやや甘いためか、まずはラケットを振るタイミングを覚えないといけないのがややマイナス評価。そこそこ遊べるが、ファミコンの名作「テニス」のようにロブの打ち分けがないところはやや不満か。

9 ハイパースポーツ2
（'84年11月発売）

オススメ度:3 難易度:3

ゲーセンで大ヒットした連打ゲーム「ハイパーオリンピック」を独自にアレンジ。クレー射撃、アーチェリーといったマイナー系競技に着目し、タイミング重視のゲームで構成。

[Review] クレー射撃はテンポ良く楽しめ、飽きのこない作りが◎。ただ、その他の競技がイマイチ。アーチェリーは初心者には難しすぎるし、重量上げは結局連打がポイントなので連射ボタンを発動させるプレイヤー多し。

10 スカイジャガー
（'84年12月発売）

オススメ度:2 難易度:3

縦方向スクロールシューティング。各エリアにあるコントロールタワー等を破壊して、エリア最後に待ち受ける敵要塞を破壊せよ。敵パワーユニットを奪うと自機がパワーアップ。

[Review] 当時大ヒットしていた縦スクロールシューティング「ゼビウス」風な作り。というかパクリ気味なのだがMSXのハードではこのへんが限界だったというのが本音か。が、MSXユーザーはうれしそうに遊んでました。

11 イーアルカンフー
（'85年 1月発売）

オススメ度:3 難易度:3

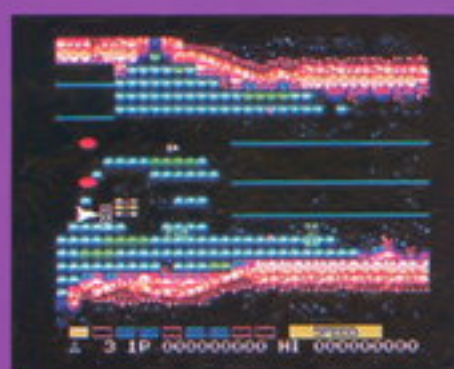
同名のアーケードとほぼ同時にリリースされて話題となった拳法を題材にした格闘アクション。上下段の打ち分け、ガードといった要素はまだないが、現在の対戦格闘の原型に。

[Review] 間合いを詰めつつ相手の攻撃を見切り、そのスキを狙ってすかさずハイキック！……といった技の間合いやタイミングがわかるとがぜん面白くなる正統派アクション。５種類の技を自在に使い分けできるとハマる。

MSXちょっといい話② 【MSXの性能は？】10年前の８ビットパソコンなので、ドリームキャストといった最新ハードと比べてはいけません。一応スペック的にはマークⅢやファミコンよりやや下、ＳＧ-1000とはほぼ同等。単純にゲーム機性能として見るとサターンのほうが100倍上。

Pick Up! PART 2 「グラディウス」「沙羅曼陀（サラマンダ）」

ハードの性能を超えたコナミシューティング

コナミのMSX作品の特徴として、「MSX１規格のROMにこだわってゲームを作っていた」ことも見逃せない点だろう。これはMSXが互換性を重視した規格であることをふまえ、コナミが「すべてのMSXユーザーが遊べる作品を提供する」ことにこだわったからである。当然、次世代規格であるMSX２と比べて見劣りするハードでソフトをリリースし続けるのは、それなりのリスクを負う。しかしコナミは、そんな状況からプログラミングの創意工夫でMSXにしかできない魅力ある作品、「グラディウス」シリーズを生み出したのである。以後コナミは、MSX１市場では独走状態に入る。

画面スクロール機能がないので、キャラクタ単位（8ドット）で動作。

コナミのソフトはどれもMSX１の最低スペックでの動作を保証していた。

ゲームシステムの面でも、様々なアイデアを手当たり次第に詰め込んでいた。

キャラクター書き換えの手法を取ることで、巨大なボスも表示可能に。

⑫ コナミのゴルフ

（'85年 2月発売）

オススメ度:1　難易度:3

全９ホールからなるゴルフコースを大攻略！　各コースは池やバンカーなどが巧みに配置され、メイン画面は擬似３Ｄ風な演出が施されている。風向きなども考慮した戦略が熱い。

[Review] このテのゴルフゲームなら、ファミコンの「ゴルフ」のほうが残念ながら格段に上。３Ｄの見せ方もパースがメチャクチャで甘いと言わざるを得ない。右画面の全体マップをうまく利用すればそこそこ遊べるが……。

⑬ モピレンジャー

（'85年 2月発売）

オススメ度:2　難易度:2

モピラの勇者モピレンジャーがカヌーに乗り込み、コモピラ救出に向かう……！　ほのぼのとした雰囲気漂うパズルアクションゲーム。襲いかかる敵はビームで石に変えてしまえ。

[Review] 攻略のカギは、各ゾーンのマップルートを確保しながらの敵との攻防にあり。アクション的要素が強いので、ヒマな人は全面クリアに挑んでもいいのではないだろうか。タイトル画面のモピレンジャーがカワイイ。

⑭ 王家の谷

（'85年 3月発売）

オススメ度:4　難易度:4

ピラミッドの奥深くに眠る秘宝を探し出すのが目的というアクションパズル。敵ミイラの誘導、回転扉やツルハシを使った攻略が熱い。続編に「エルギーザの封印」がある（未収録）。

[Review] アイデアはまんま「ロードランナー」なのだが、コナミらしい仕掛けが入ったおかげで新鮮味あるアクションパズルに仕立てられている。個性あふれるミイラの設定、自由に行き来できるステージ構成が楽しい。

⑮ コナミのピンポン

（'85年 5月発売）

オススメ度:5　難易度:3

本物の卓球で味わえる緊張感あふれるラリー、様々なフェイントを十字ボタン単体の操作で完全再現。ルールは本物同様１ゲーム21点先取、１試合２ゲーム先取だ。効果音もリアル。

[Review] 初期コナミ作品の中でも、最高作のひとつがコレ。ボタンを押すタイミングで勝敗が決まるゲームだが、それでもこれだけ深いゲーム性を生み出せるという見本のような作品。後にファミコンへ移植され大ヒット。

⑯ ピポルス

（'85年 6月発売）

オススメ度:4　難易度:3

彼女がいるメリーランドを目指してひたすら上へ進む（だったか？）、縦スクロールシューティング風アクション。次第にテンポアップするＢＧＭは今の時代でもなかなかのセンス。

[Review] 一見地味なゲームではあるが、ピョンピョン跳ねて左右に動くという限定されたアクションが逆に戦略性を生んでいるという、渋いゲーム性がキラリと光る隠れた名作。操作性も良く、今やっても古臭さは感じない。

⑰ ハイパーラリー

（'85年 7月発売）

オススメ度:3　難易度:2

ラリーゲームとは言うものの、中身はシンプルな擬似３Ｄドライブゲーム。加速時に一瞬アクセルを離すとシフトアップするという変則的な２速ギアチェンジが採用されている。

[Review] 左右カーブとストレートが続くだけの単調なコースが続くが、当時の技術では「トンネル内を走行」する演出があるだけまだマシ。アクセルを離す（エンブレをかける）＝減速で他車をかわしてのコーナリングが熱い。

⑱ ロードファイター

（'85年 8月発売）

オススメ度:5　難易度:3

ゲーセンからの移植。他車と接触した時に起こるスリップに対しすばやく逆ハンドルを切って体勢を立て直す、このアイデアだけで面白いゲームに仕立てているところがスゴイ。

[Review] ファミコンにも移植されたコナミ名作シリーズのひとつ。中盤ステージ以降続く狭い道幅を使い切るハンドルワークは、今の時代でも緊張感バリバリで面白すぎることが発覚。上級者はぜひGAME Bで遊びたい。

⑲ ハイパースポーツ3

（'85年 9月発売）

オススメ度:3　難易度:3

「２」と同じく、マイナー系競技にスポットを当てたスポーツゲーム。収録された競技は自転車競技、三段跳び、カーリング、棒高跳びの４種目。内容は原点回帰されて連打系が重視。

[Review] 前作「ハイパースポーツ２」とセットで遊びたい作品。'98年長野五輪で注目されたカーリングが収録されているなど先見性の高さがうかがえる（これはうそ）。全体的に連打＋タイミングばかりなのはやや飽きるか？

⑳ コナミのボクシング

（'85年10月発売）

オススメ度:2　難易度:3

立ちはだかる様々な強豪ランカーを３ラウンド以内に倒せ（倒せない場合は判定）。上下ガードの使い分けに加え、スウェー等の高等テクニックも駆使できる。目指せ世界チャンプ！

[Review] １人プレイだと単調な展開が続きイマイチ（面白いのはモアイが敵に出てくる、などの一発ネタくらいか）。ただ、２Ｐ対戦はシンプルな造りゆえ相手をだますフェイントが生きるため燃え燃え!!　……と強引に思え。

㉑ イーガー皇帝の逆襲

（'85年12月発売）

オススメ度:3　難易度:4

前作「イーアルカンフー」の続編で、グラフィックとストーリー性が大幅に強化されたゲーム。各ＣＰＵキャラの繰り出す技も多彩になったほか、人間同士の対戦プレイも可能に。

[Review] ステージ開始直後のザコ戦はオマケなのであまり意味はないが（連続斜め前ジャンプするだけでかわせる）、ボス戦は前作よりも相手が考えて行動するため技の駆け引きがより楽しめる。飛び蹴りの使い方が重要。

㉒ コナミのサッカー

（'85年12月発売）

オススメ度:1　難易度:2

横スクロール画面のサッカーゲーム。ボタンを押す長さでパス、シュートの蹴り分けができる操作方法が採用され、あくまで４方向ボタン＋１ボタンのシンプル操作にこだわった。

[Review] 選手の動きもガクガクしてて見にくいし、ボールを持った時の抜きパターンも少ない。今の時代から見ると、拙さ爆発。当時はそこそこ遊べたが、今は評価できないくらいショボい。センタリングもマトモにできず……。

㉓ 魔城伝説

（'86年 3月発売）

オススメ度:4　難易度:3

主人公ポポロンが活躍する縦スクロールシューティング風アクション。様々なアイテムを取ることで自機の武器が変化（パワーアップ）する点は、コナミシューティングの伝統か。

[Review] ＲＰＧ要素を加えたＭＳＸオリジナルのシューティングで、のちにアクションＲＰＧである続編「ガリウスの迷宮」も作られたという人気作。ＭＳＸの３音ＰＳＧを効果的に使ったＢＧＭが印象に残る作品だった。

MSXちょっといい話③ 【メガＲＯＭとは？】１メガビット以上の、大容量ＲＯＭカートリッジ。このメガＲＯＭが採用されたことで、家庭用ゲーム機は様々な表現が可能になった。具体的な容量は、１メガビット＝128キロバイトなので、500メガバイト超のCD-ROMとは雲泥の差。

Pick Up! PART 3 「コナミのピンポン」

コナミMSX中期作品の最高傑作

ソフトの技術力ばかりがクローズアップされがちなコナミ作品だが、コナミがMSXメーカー最大のブランドとしてユーザーに認められた理由はもっと単純なものである。要するに「ゲーム性が高い」、つまりどの作品もゲームとして面白かったからなのだ。その代表例が、ここに取り上げた「コナミのピンポン」だ。プレイ中の操作は球を打ち返す時だけで、しかも使うボタンはたったの4つ。その完成度があまりに高いため、以後これを超える卓球ゲームが現れないという状況を生んでいる(本当)。

タイミング良くボタンを押すだけのゲームなのに、メチャメチャ面白い。コレ以上の卓球ゲーは現れるのか？

24 ツインビー

('86年 5月発売)

オススメ度:2 難易度:4

ゲーセンで人気の同名コミカル縦スクロールシューティングを移植。空を流れる雲に隠されたパワーベルを取るかわいいパワーアップシステム、初の2P同時プレイが印象的だった。

[Review] グラフィック的に大きく進化したアーケード版と違い、MSX版はスプライト表示によるハード的制限が厳しく、結果的に移植作としては中途半端なデキになってしまった。「スカイジャガー」よりは面白いが……。

25 グラディウス

('86年 7月発売)

オススメ度:4 難易度:4

ゲーセンで大ヒットした横スクロールシューティングを大容量メガROMで再現。敵を倒して選ばれるパワーアップカプセルを集め、自機を好きな順番でパワーアップさせよう。

[Review] スプライトではなくキャラクター書き換え表示することで、画面を覆うレーザーを実現。「1」の移植としては、ファミコン版を凌駕する完成度でMSXユーザーを喜ばせた。オリジナルの骨ステージ等も追加収録。

26 夢大陸アドベンチャー

('86年10月発売)

オススメ度:5 難易度:4

「けっきょく南極……」の続編として、大容量メガROMが使われた作品。ゲーム内容は基本的に前作と同じだが、アイテムを入手することでパワーアップさせる要素等が追加された。

[Review] 前作よりアドベンチャー色が強くなった作品。クリアするにはアイテム情報や隠しステージの入り方などのヒントが欲しいところだが、どこで探せばいいのやら(マニュアルには書いてない)。全24+αステージ。

27 グラディウス2

('87年 8月発売)

オススメ度:5 難易度:4

「グラディウス」の続編で、完全にMSXオリジナルとして登場した画期的な作品。各ステージの最後で待ち受ける敵母艦内部に潜入することで特殊兵器が入手可能等、新機軸満載。

[Review] 波形音源チップSCC搭載による迫力のBGM、メガROMによる大容量カートリッジが奏でるオリジナルステージ、キャラクタ書き換えによるソフト技術等々、従来のMSXが持つ性能を超えた記念碑的作品だ。

28 沙羅曼蛇

('87年12月発売)

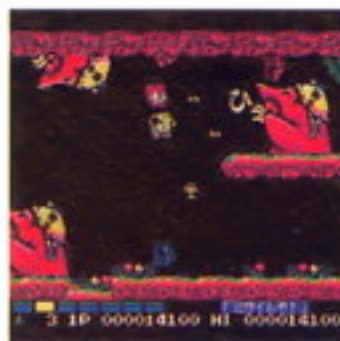
オススメ度:5 難易度:5

同名アーケード版の移植作。2P同時プレイ、縦&横スクロールシューティングとして話題を集めた。これ以後のMSXシューティングは、力技による演出傾向が強められていく。

[Review] 当時は「グラディウス2」のROMを同時差しすることで隠しステージが出現する……等のフィーチャーが話題となった。これ以後、コナミMSXシューティングは8ドット単位の壁を越えられずマニア化していく。

29 パロディウス

('88年 4月発売)

オススメ度:5 難易度:5

「グラディウス」シリーズのパロディ版としてリリースされた話題作。クラシックをアレンジしたBGMをはじめ、全編パロディで固められた凝りかたは圧巻。ゲーム内容は超硬派。

[Review] 「グラディウス2」のシステムを流用した作品だが、のちにアーケード版として復活(移植?)されたことからもわかるように評価は高い。要素を盛り込みまくっているため処理落ちが時折目立つ。まさに関西ノリ。

30 ゴーファーの野望

('89年 1月発売)

オススメ度:4 難易度:5

「グラディウス」シリーズの完結編として作られた横スクロールシューティング。本作を最後にコナミシューティングはMSX2にその場を移す(「スペースマンボウ」)こととなる。

[Review] 各種パワーアップ等の仕掛けを盛り込もうとするサービス精神は確かにうれしいが、隠しステージを探さないと最終ステージにたどり着けなかったり、処理落ちのため操作性が過去のシリーズより悪いのが難点。

MSXひとくちメモ1

[役立つTipsはコレ!]

本作を遊び倒したい人は、こんなコトも知っておくと便利なはず。

ゲーム中に別のMSXゲームを遊びたくなった場合は、X+Y+Z+スタート同時押し。コレだけでゲーム選択画面に飛ぶことができる。なお、A+B+C+スタート同時押しだとタイトル画面に戻る。

一発でこのゲーム選択画面に戻れるってワケね。

MSXひとくちメモ2

[MSXゲームの注意点]

MSXはそのハードの性能上注意すべき点がある。そのへんを解説。

【スプライト消滅】MSX1は、画面上の同一ラインに5つ以上のスプライトを表示することができない。つまり、多くのキャラクターが表示されると一時的に「敵や弾が見えなくなる」ことが起こる時がある。見えなくても当たり判定はあるので、注意しないと見えない弾に当たる。
【拡張スロット差しによる機能追加?】中期以降のコナミMSX作品に見られるギミックに、"拡張スロットに別のゲームを差すと新たな機能が追加される"というものがある。確認はとれてないが、本作はこうした機能はないようだ。

MSX WITH KONAMI AND ME

特別寄稿

俺とMSXとコナミ

ゲームで人生が変わった(道を踏み外した?)奴はたくさん知ってるけど、自分もその1人であることは間違いない。特にMSXとコナミ……この2つは知りさえしなければ今ゲームライターなんてまずやってなかったと断言できるくらい、因縁が深いのである。事の起こりは、こうだ。高2の時、初めて手に入れたパソコンがサンヨーのMSX2で、その時一緒に買ったのがコナミの「グラディウス2」。ここでMSXに魅せられた後、「グラ2」の続編である「沙羅曼蛇」の攻略記事(全シーンの復活パターン)を「Mマガ(アスキー)」のライター募集に送ったことが……僕のゲームライターとしての始まりだった。

結局、MSXはファミコンをはじめとしたゲームマシンとPC-9801等のビジネス機の板挟みに合い、必然的に'90年台初頭にはその存在理由を失ってしまった不遇のマシンである。大手メーカー同士の勢力争いやら技術競争、コスト重視の作り、そうした様々なしがらみがR800+V9990構成というMSX3を生み出せなかった、なんて夢物語は今さら言うつもりはないけど、MSXが果した役割を史実として今一度見直すと、本当にいいハードだっただけになくなったのは残念な気がする。

MSXは教育関係や音楽方面といったマルチメディアにおけるコンピュータの役割を提示した点で成功したと言われるけど、一番の功績は「ゲームが持つ可能性を皆に見せた」ところだ、と僕は思っている。なかでもコナミはゲームの面白さや作り方をわかってる開発のエース部隊がMSXを中心に動いていて、またそんな熱気を作品から感じ取れるところがとてもエキサイティングだった。実際、ファミコンの名作「ピンポン」「けっきょく南極……」、今なおPS版でリメイクされようとしている「メタルギア」、アーケード版「パロディウス」等はすべてMSX版が元ネタ。とにかく、コナミはMSXを「ゲームの実験室」として120%活用しきったんだと思う。で、今こうした思い出の作品をやると……自分がまだゲーム好きな理由を、ちょっと再確認しました。

ロンドン小林

頼むからコナミさんはときメモとか作るのやめて硬派な作品をまたいっぱい出してほしい、と言ってみたり。

MSXちょっといい話④ 【続編は?】本作は、確かに昔からのMSXファンにはうれしいソフトではあった。が、コナミはまだまだMSXの名作を持っている。なので、次回は「F1スピリット」「シャロム」「ウシャス」をはじめ、MSX2版を含めたコレクション2を出してほしいです。

物語の舞台となる飛空都市にご案内します

アンジェリーク デュエット

完成度100%

- ●光栄
- ●7月30日発売予定
- ●7,800円（「プレミアムBOX」9,800円）
- ●恋愛シミュレーション

メーカーから一言

私、ロザリア好きなんです。優等生で美人でおまけに大貴族とくれば、向かうところ敵ナシ！……のはずが、ライバルになったアンジェリークは結構手ごわいかも。でも友情者物語はジーンときます。アンジェファンのみなさん、間違いなく買い！ですよ～♥（光栄広報・矢澤）

名作として名高い、アンジェリークの1作目をより美しく、より遊びやすくドレスアップ。今まではシステムの追加要素を中心に紹介してきましたが、今回はグラフィックに注目。すべてが一新された、飛空都市の名所や守護聖様のお部屋にあなたをご案内いたします。

グレードアップしたグラフィックをとくとごらんあれ

2人の部屋が素敵に模様替

まず訪れるのは、女の子らしい内装のアンジェリークとロザリアの部屋。ときには守護聖様とお話をしたり、ときには自分の想いを手紙にしたりと、ゆったりとしたひとときを過ごす場所。温かな雰囲気が、1日の疲れを癒してくれます。

ロザリアの部屋

アンジェリークの部屋

それぞれピンクや水色を基調にした部屋。窓べから暖かい光が差し込んでいます。ぬいぐるみの数が2人の違いを表してる？

SpecialIと比べて、とても色合いがやわらかくなった感じがしますよね。

大陸に降りそそぐ9つのきらめき

守護聖様が大陸に力を送るときのグラフィックはとても神秘的。デュエットでは光、闇、炎、水、緑…。守護聖様から放たれたそれぞれの力が、美しいエフェクトで表現され、大陸に降りそそぎます。大陸に立ち並ぶ、家も変わっているところにも注目。

マルセル様の緑の力は、花が降りそそぐイメージ。

家も以前より立派になってるみたい!?

住人たちのいこいの場所

公園

飛空都市の住人が、訪れる公園。花畑や涼しげな噴水が心を癒してくれる。守護聖様が訪れていることもあり、各々にゆったりとした時間を楽しんでいる様子。

日の曜日には守護聖様を誘って、遊びにきてみては？

くつろぐ守護聖様たちの姿も見られます。

アンジェリークのひとりごと♪

公園はいろいろな人々に会えるから、私も大好きよ。そういえば最近、守護聖様たちがよく公園に来ているのよね。お気に入りの場所があるのかしら？

"デュエット"の飛空都市はここが違う

女王試験が行われるのは、天空に浮かぶ飛空都市。緑豊かなこの場所はまるで楽園のよう。それでは飛空都市の名所と共に、新しくなった守護聖様方の執務室を訪ねてみよう。

恋の伝説を知ってますか？

森の湖

恋人たちが愛を語り合う場所として、飛空都市の中でもっともロマンチックな場所。静かに流れる中央の滝に祈ると、想いが叶うという噂。1人でこの場所に来たときは、想いを込めて、そっと滝に祈ってみては。

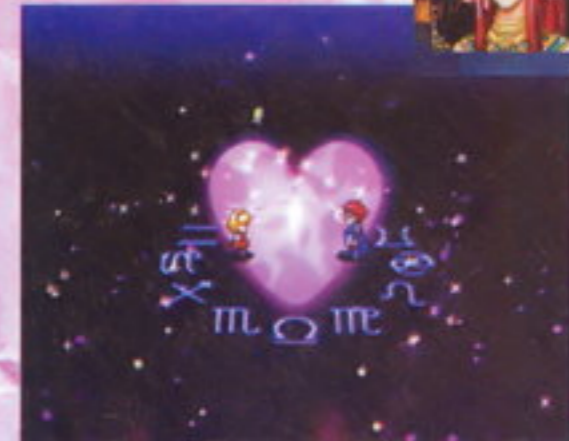
守護聖様とデート。静かな水の音は、ときに想いを言葉に変えてくれる。

ゆったりとした時間が流れる森の泉。たまには1人で訪れてみようかな。

神秘の力が恋のお手伝い

占いの館

当たると評判の占い師のサラが開いている、占いの館。2人の想いをつなげる「おまじない」や相手の想いを知る「占い」は、想いを成就させるときにきっと、役立つはず。休みの日に、そっと営業していることも。

守護聖様同士の相性や親密度も、占いで見られるの。デートの予習は忘れずに。

おなじみラブラブフラッシュは2人の想いが星屑のように輝く。

個性あふれる守護聖様のお部屋

飛空都市の中でも極めて大きな建物「聖殿」の中にある守護聖様の執務室は、各々に好みの内装を施されている様子。Specialと比べて少し、部屋の様子も変わったみたい…!? ここでお1人ずつ執務室を訪問してみましょ。そしてがんばるあなたへ、守護聖様からメッセージが一言。

Special

リュミエール様の執務室をSpecialの頃と比べてみると…。

ジュリアス様

青いカーテンが印象的な部屋。厳しいお言葉は優しさの裏返し？

オスカー様

剣が飾られた、城壁のような内装。強さを司るオスカー様らしいかな。

ランディ様

木の家具が温かい。物が少ないのは、出かけることが多いから？

リュミエール様

水色が主のさわやかな部屋。雰囲気も言葉も優しさがあふれてる。

クラヴィス様

窓のない無彩色の部屋は、ときに心に安らぎを与えてくれる。

ルヴァ様

本に地球儀。ルヴァ様の部屋は知識を得るためには最適？

マルセル様

部屋中が緑に満ちた明るい部屋。金の髪に木漏れ日が映える。

ゼフェル様

棚の飾り物はゼフェル様のお手製？ステンドグラスが印象的な部屋。

オリヴィエ様

大きな鏡がシンボル。鏡は内面の美しさも教えてくれるのです。

アンジェリークのひとりごと♪

同じ聖殿の中とは思えないほど、個性豊かなお部屋ばかりね。そうだ！何かお部屋に飾れるものをプレゼントしたら喜んでくださるかも。さっそく今週の土曜日に公園へ行って、買ってこよう。あの方には何が喜ばれるかしら。

発売間近!! SEGASATURN PRESS!! COMING SOON SOFT

ルパン三世 ピラミッドの賢者

誰もが知っている「ルパン三世」が、3Dアクションになって登場。逆さピラミッドの迷宮を舞台に、あの独特なノリで軽妙に活躍する。次元、五右ェ門、そして銭形警部と、忘れちゃいけない重要メンバーも交えて、お宝にまっしぐら！

完成度 100%

●アスミック・エース・エンタテインメント
●8月6日発売予定●5,800円
●アクション
●全年齢推奨● 1人プレイのみ

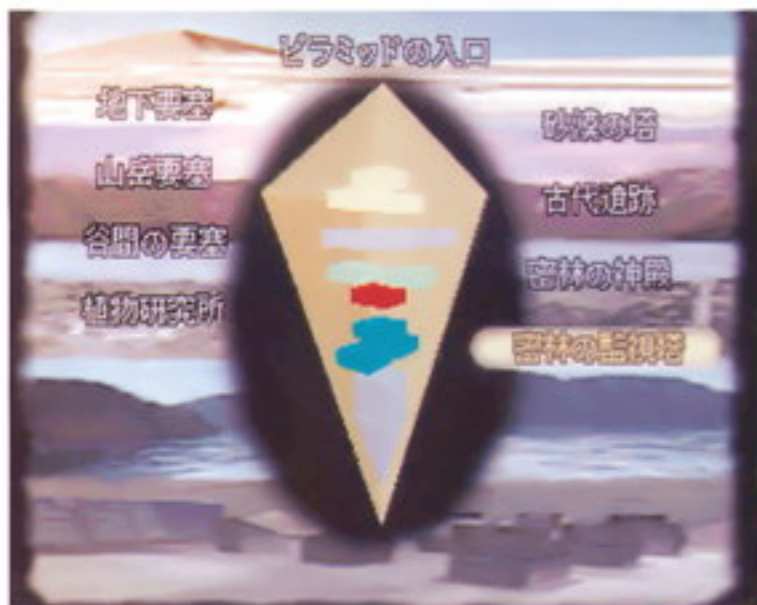
メーカーから一言
発売までひと月を切りました。ポリゴンのルパンは他では見られないと思いますので、ファンにとってはとても貴重なアイテムに？ ルパンになって冒険する楽しみはなかなか面白いです。あとひと月首を長くして待っていてください。（広報　大西）

大胆不敵、神出鬼没、不世出の大泥棒！ ご存じルパン三世の次なる獲物は!?

「ルパン三世」といえばことさら説明せずとも、幅広い年齢層に知れ渡り、根強い人気のキャラクター。これほどメジャーであるにもかかわらず、今までほとんどゲーム化されなかったのが不思議なくらいだが、めでたくサターンで登場とあいなった。この作品は、ルパンが着ているジャケットが赤いことからもわかるように、過去のＴＶアニメシリーズの２作目（'77〜'79年放映版）をベースにしている。さらに、ゲーム中のオープニングやエンディング、各ステージのBGMも、もちろん同じ曲を使用しているので、あの雰囲気をそのままに再現。加えて、東京ムービーが制作したアニメーションデモは、オリジナルと同じ声優キャスティング（ルパンは栗田貫一が担当）、原作者モンキー・パンチによる監修と、ファンも納得のライトスタッフが揃いぶみという豪華さ。気になるゲーム内容は、ポリゴン（これって初のポリゴンルパン!?）による３Ｄアクションという、原作の持ち味を生かしたシステムだ。

地下に広がるピラミッドという、ルパンならではの舞台。古代エジプト的な迷宮が、妖しくも美しい。

逆さピラミッドに眠る"ムイランの瞳"を頂戴！

事の起こりは、中東のある地帯での、逆さピラミッド（普通のピラミッドの真下に、四角錐をひっくり返したような形で埋まっている空間）の発見だ。この世紀の発見と同時に、現地の調査隊が派遣された。しかし、あえなく壊滅するというニュースが！　とくれば、黙って見過ごしておけないのが我らがルパン。おまけに、内部には"ムイランの瞳"と呼ばれる宝石が隠されているという確信も得て、さっそく次元、五右ェ門とともに侵入するのだった。

地上のピラミッドはただの入り口で、地下に埋まっているほうが舞台。十数に分かれた階層を、宝を求めてどんどん降りていく。

ピラミッドの謎を知る人物 黄昏の皇女

逆さピラミッドへ入ったルパンは、近未来的な空間にたどり着き、そこで不思議な女性に出会う。彼女はこのゲームのオリジナルキャラクターで、正体は謎に包まれているが、ルパンには好意的に接してくる。冒頭では、ムルロイ人の存在と、ある望みを託して消えてしまうのだが……。

カワイ子ちゃんを目前にすると、デレデレとだらしなくなるという、ルパンには欠かせないお約束。

危険なトラップと痛快アクション満載

迷宮や要塞など、各階層は地下とは思えないほど広がりがある。侵入者を攻撃するムルロイ人の真の目的も含めて、謎が多い。

石像はただの飾りとは限らない。押したり移動させることで、仕掛けの作動や新たな道が開けることもある。

アイテムを取れば、ルパン愛用のワルサーでの狙撃も可。殴るだけが能じゃない。

古びた壁面ばかりかと思えば、超過去のオーバーテクノロジーらしきルームも。意外な展開に、一服しながら思案。

崖っぷちでボタン連打でこらえるルパン。アニメ的な動きですな。

次元と五右ェ門も助太刀

ルパン一家の面々は、スタート後に3方に分かれて別行動するため、ゲーム中のルパンは基本的に1人で進むことになる。だが、ムルロイ人が大挙してきた時や、ピンチに陥った時には、再び合流して3人で活躍！　次元と五右ェ門が、各自の判断で戦ってくれるぞ。

付かず離れずの3人行動。帽子を押さえる次元と、流麗に走る五右ェ門の動きがナイス。

アイテムを入手するとそれぞれマグナムと斬鉄剣を使用する。見ていてシビれる！

別の意味で出番の多い 峰不二子

ルパンのお色気担当としても欠かせない峰不二子。ところが、残念なことにゲーム中では彼女の出番はナシ。とはいえ、ステージ開始前のアドバイスや、ロード画面、クリア画面と、実はちょくちょくお目にかかれる。ポリゴン姿で見てみたかった気もする？

ひそかに種類が膨大なロード画面。最後までプレイしても同じ絵があまり出ないほどだ。

クリア画面ではプレイ内容に応じたスコアを表示。低いと思いっきりにらまれる。

お手軽システムの復習だ！

ASTRA SUPERSTARS

アストラスーパースターズ

完成度 99%

●サンソフト●8月発売予定
●5,800円●格闘アクション
●全年齢推奨●1人プレイのみ
●拡張RAM対応（1M、4M）

メーカーから一言　この2年半、楽し苦しい毎日でしたが、ついに完成です！　サターンとアストラに愛を込めて作り上げました。それは仕事ではなく恋愛のようでした。嫌なことがあったらアストラの皆と遊んで下さい。ハッピーな気持ちになりますよ。（開発　岡坂）

いよいよアーケードでも稼働し始めた「アストラ」。発売1カ月前となる今回は、基本操作の解説と特殊動作の復習、それから、今までで紹介しきれていなかった要素をバッチリフォローしていくぞ。

空中ボコスカアクションと銘打った本作は、格闘ゲームとはあまり縁のなかった女の子や、格闘ゲーム初心者たちに手軽に楽しんでもらうための対戦格闘アクションだ。もちろん、それ以外の上級者たちも満足のいく要素がたくさん用意されているぞ。

拡張4MRAM対応

データをまとめて読み込むことで、アクセス時間を短縮。

基本アクションを覚えておきなさい！

8方向レバー＋6ボタンという2D対戦格闘では馴染みのある操作形態で、レバーは8方向の移動とガードや特殊動作に用いる。ボタンは6つそれぞれに、キャラクター固有の技が設定されている。その技についても、遠距離と近距離、強・中・弱の威力の違いがある。また、ボタンを押す時間で技が変化するキャラクターもいる。近距離弱ボタンを連打することで、「イージーコンボ」という連続技を出せたり、弱→中→強の順番で、通常技キャンセルで連続技を出すことも可能。と、基本は対戦格闘初心者でも安心の内容。そして、それだけでないのが本作なのだ。

魔法使い ステラ

X：遠距離弱攻撃

攻撃力は小さいが、隙が少ないので牽制技として最適。

Y：遠距離中攻撃

相手をその場でくるくる回す、「くるくる」状態にできる技。

Z：遠距離強攻撃

ヒットした相手を壁に叩き付ける、横ぶっとばし技だ。

**ダッシュ／バックダッシュ
グライド
ガード**

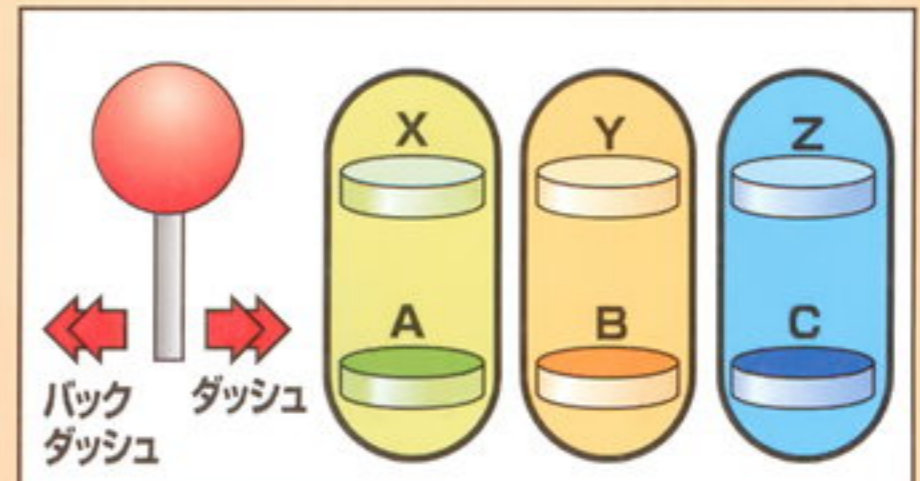
レバー→→で前方ダッシュ、←←で後方ダッシュになり、相手攻撃時にレバー後ろでガードになる。グライドとは、3ラインシステムを採用している「アストラ」での上下のライン移動のことだ。

X　Y　Z
A　B　C
バックダッシュ　ダッシュ

A：近距離弱攻撃

攻撃力は小さいが、隙が少ない。イージーコンボの始動技だ。

B：近距離中攻撃

攻撃力、発生・硬直時間も普通。基本的に上下に強い技が出る。

C：近距離強攻撃

この技は、威力の高い上方ぶっとばし攻撃になっている。

A+X：スーパーモード
C+Z：スタースペシャル①
B+Y：スタースペシャル②

後述のスターゲージが蓄積されれば、同威力のボタン同時押しで3種類の必殺技が出せる。

※レバー操作は、キャラクターが右向き時のものです。
固有技の説明はスター「レタス」の技の場合です。

フ……特殊操作ももう一度説明してやる

•回り込み(ガードキャンセル)
攻撃をガードした瞬間に入力すれば、ガードをキャンセルして移動できる。コマンドは密接時→＋C。

•超受け身・壁蹴り攻撃
ぶっとばし攻撃を受け、壁に激突時に←＋ボタンで超受け身。→＋ボタンで壁蹴り攻撃が可能だ。

•やられリバーサル
攻撃を受けた瞬間にボタンを連打すると、押したボタンの攻撃で反撃が可能(威力1/2)。必殺技には使用できない。

悪魔族フーリー

スターゲージとスターランクについて教えてあげる

このゲームを特徴づけているのが「スターランク」。戦い方をリアルタイムに6段階で評価し、ランクが高いほど攻撃力が増し、スターゲージの溜りも早くなる。「スターゲージ」は、3つの必殺技を使用するのに必要で、攻撃を出したり「スターのかけら」取得で溜めることが可能だ。

スターのかけら

スターランクは、攻撃力などの変化だけでなく、タイムアップ時の勝負の判定結果に影響し、体力差ではなくランク差で判定される。

王子ココ

スーパーモード

全身が金色に光り、一定時間すべての技の硬直がなくなる。発動した瞬間が全身無敵なのも利用価値大だ。

スーパーな効果

弱攻撃ボタン同時押しで発動する。そのメリットは……。

1. 攻撃力UP。
2. 防御力UP。
3. 技のスピードUP。
4. 技の連携が自由自在。
5. 発動の瞬間は全身無敵で、発動時のオーラはどんな飛び道具もかき消す。

しかしデメリットもある。

1. ガードができない。
2. スタースペシャルが使用できなくなる。

スタースペシャル①

スタースペシャル②

強攻撃ボタン同時押しで発動するスタースペシャル1だが、中攻撃ボタン同時押しで発動する2との区別は特になく、別の技が発動するというだけのものなので自分の気に入ったほうを使えばいい。大抵は、連続技には組み込めるものとそうでないものの2種類があり、組み込めないものは付加価値があったりする。

教えてなかったこんな要素もあるよ

●部位ダメージ

既存の2D対戦格闘ものにはあまり見られなかった要素で、キャラクターを3つの部位に分け、部位ごとにダメージなどの補正がかかるというもの。下からの攻撃が当てやすい本作で、上からの攻撃を狙うことが重要なのだ。

部位	ダメージ	ぶっとばし攻撃	硬直
頭	1.25倍	ぶっとぶ	普通
腹	1倍	ぶっとぶ	普通
足	0.6倍	ぶっとばない	短い

●ガードブレイク

相手の攻撃を連続的にガードし続けた場合や、特定のガードブレイク技をガードした場合に起こる現象で、一定時間行動不能に陥る。この状態の時にぶっとばし攻撃を受けると、"ピンボールぶっとび"状態になってしまう。

マロンのスタースペシャルでガードブレイク技の「ラブラブアロー」。連続技にも使えるぞ。

サンタクロースルージュ

※「ピンボールぶっとび」状態とは、体がボールのように丸くなり、画面上を跳ね回るというもので、跳ねて壁に当たるたびにダメージを受けてしまうのだ。レバガチャで回復を早めることができる。

Q 「お嬢様を狙え!!」って、どんなゲームですか？

お嬢様を狙え!!

完成度 100%

- ●クリスタルビジョン
- ●7月23日発売●6,800円
- ●アドベンチャー
- ●18歳以上推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言

発売を記念して、ボイスを担当したビデオ女優さんのサイン即売会を開催。7月23日が秋葉原メッセサンオー（憂木）・24日がヨドバシカメラ新宿西口4号館（夏木）、25日がさくらや仙台駅前店（北原）。お待ちしています。　（プロデューサー・清水）

A こんなゲームです

のっけからえらいものばかりお見せして恐縮ですが、つまりはこんなシーンが満載の、そういうソフトだと思っていただければまず間違いはないでしょう。元のパソコン版と比べると少々露出度は「控えめ」ですが、それでもおおむねこんな具合です。気になるゲームの詳細は、今号の記事をご参照あれ。

一応のメインストーリー

ひと目会ったその日から恋の花咲くこともある？

下校途中に偶然出会った西塔院（さいとういん）家の美津姫お嬢様。そんな彼女に一目惚れしてしまった主人公は、「あの手この手」で彼女と親しい仲になろうと画策する。はてさてこの無謀な恋、実るのだろうか？

知り合うきっかけは校門前で不良達にからまれていたところを助けた縁。脈ありかなと思い告白したら、見事に玉砕してしまう。だが、主人公は諦めない！

キャラクターデザイン／白米玄

Q お嬢様以外も、狙っていきたいのですが…

スポーツ万能な幼友達
波野麻里菜の場合
シャワールームでドッキリ!?

C.V 夕樹舞子

キャラクターボイスは「その道のプロ」が担当!

いわゆるオトナの映像作品に出演している、現役の「女優」の方々が女の子達の声を当てておられます。ですから、そうしたシーンの臨場感はバッチリです。さすがは、本職。

美津姫の通うスイミングクラブに入会すべく、麻里菜の特訓を受ける主人公。首尾良く特待生としてもぐり込めば、美津姫と親しい仲になれるかも、という作戦だ。特訓も終盤にさしかかったある日のこと、彼女の忘れ物をシャワールームに届けにいった主人公は、そこで「すごい光景」を目にするのだった。

忘れ物のロケットが大事なものだとまずいから、すぐに届けてやるのがスジだよな、とばかりにシャワールームに乱入する主人公。むろん、やましい心なんて微塵もありません!?

忘れものを届けにいったら…

慌てて部屋を出て行こうとした君は、滑って転んで頭を打ち、そのまま昏倒してしまう。やがて君が目を醒ますと、いつもは気の強い麻里菜が妙にしおらしい。その上、いきなり身体をまさぐってくるわ、とんでもないセリフを口走るわ、もう大変。……むむぅ!! 考えるのが面倒になってきたぞ(笑)。

A 狙わずとも、いたせます

あの手この手でヒロインを落とそうと企む君の前に現れる、魅力的な女性達。彼女らは、主人公がヒロインに近づくための協力者として登場するものの、なりゆきで主人公と深～い関係になってしまうのです。主人公も男ですから、女性の方から誘惑されれば間違い(?)だって起こります。据膳食わぬはナントヤラ、という言葉もありますし……。

サターン版オリジナルシーンもお見のがしなく

「さすがに家庭用機ではまずかろう」というシーンに変わり、新たにオリジナルシーンも加わった。全体の流れにも若干の変化があるので、パソコン版のプレイヤーはその違いを楽しむのもアリかな。

これでどう、と下着姿になった先輩に、「女性の魅力を感じるかしら」と迫られて、我慢も臨界点を軽く突破。美術の講習が、一瞬にして保健体育の実習に?

美津姫が美術部に所属していると聞き、美術の教育実習生としてやって来た先輩に、芸術の何たるかを学ぶことに。人物画の練習中、不意に「生身の女性はこんな身体つきはしてないわ」と指摘され、何か資料となるものを請求したら、なんと先輩が脱ぎ出してしまう。嘘のようなホントの話。

お? あら? あらあら

あこがれの先輩
久保田亜紀の場合
女体デッサン大・作・戦

C.V 北原梨奈

メーカーから一言で清水さんが告知しているとおり、声を担当した女優さんによる「店頭サイン即売会」が行われる。7月23日の午前10時から午後1時まで秋葉原メッセサンオーに憂木瞳が、7月24日の午後4時から午後7時までヨドバシカメラ新宿西口4号館に夏木あやのが、そして7月25日の午後1時から午後4時までさくらや仙台西口駅前店に北原梨奈がソフト購入者にサインをしてくれる。ファンはこのチャンスを逃さないように。

Q あまりにも都合が良すぎやしませんか？

内気でおとなしいメガネっ娘
野崎このみの場合
缶コーヒーがとりもつ仲!?

C.V 夏木あやの

部の後輩だったこのみにせがまれて、本日は近所の公園で終日デート。途中まではいい雰囲気だったのに、彼女が手にしたコーヒーがこぼれて股間のあたりがずぶ濡れに。懸命にハンカチでそれをぬぐうこのみだが、適度な刺激に股間がうっかり元気に反応。あわてふためく主人公をよそに、このみはうっとりとした表情で、さらなる刺激を主人公に加えるのだった。

ずっと前から、先輩のことが…♥

【このみ】先輩…こんなこと、私１人のわがままだってことはわかっています。……でも、どうか…どうか…私に…

自分には好きな人がいると言ったところで彼女の暴走は止まらない。突然服をはだけ、主人公を誘惑しにかかります。公共の場所なのに。

イケイケなイトコの保健医
並木悦子の場合
コメントは控えさせて頂きます

C.V 矢沢ようこ

気持ち良くマッサージを受けていたら…

お…驚いた！未知の刺激に、思わず声を上げてしまう程敏感になっているオレ…こ…こんなんでいいのか？

次のシーンにはいきなり全裸！

もう、止まりません。

ちょっと前までマッサージを受けていただけなのに、この変わり身の早さと言ったらもう！　いきなり全裸になられては、こちらとしても説明のしようがありません。幸い、保健室にはベッドもあるし。

【賢治】えつこぉぉぉぉぉぉぉう！！

【賢治】ええっ！悦子いつのまに？！

確かに何の苦労もなく、ここまでいい目にあえる主人公は、やや不自然に見えるかもしれません。ですが、これは「ゲーム」なんですから都合が良くて当たり前。むしろ、その理不尽なまでの都合の良さを楽しむくらいの心づもりでプレイしてはいかがでしょう。こんなこと、ゲームでしかできません!!

A いいじゃないですか ゲームなんだから

ゲームじゃないとできないことだからいいんじゃないの♥

うむ。それもまた一理ある（ということにしてしまえ）

ちょっとした選択ミスが命取り!?

選択肢の答えいかんによっては、協力者の女の子に嫌われてゲームオーバー、なんてこともある。問題のあるような行動は避けるべし。

【このみ】幻滅しました！さようなら！もう２度と会いません！！

一度見た絵はCGモードで見直すこともできる。空欄が全部埋まるかな。

また、協力者の女の子とくっついてしまうオチもある。これも一種のハッピーエンド？

さまざまな誘惑を乗り越えて美津姫ちゃんとイイ仲になれるかな？

さまざまな人の協力のかいあってようやく出会えた美津姫嬢。今までさんざんアレなことをしていてナニですが、本命はあくまで彼女１人。どう仲良くなれるかは、本編をお楽しみに……。

C.V 憂木　瞳

エルフを狩るモノたちII

淳平が!!

律子が!!

愛理が!!

セルシアが!!

大活躍!!

4人のハチャメチャ大冒険再び!!

完成度 100%

●アルトロン
●7月16日発売予定
●7,800円●アドベンチャー
●CD2枚組●18歳以上推奨

メーカーから一言　テレビ版全話を完全収録し、さらにオリジナル要素もプラスしたこの作品。選択肢によって進めるストーリーが変化するので、プレイするたびに新しい展開が楽しめます。好評のおまけディスクも封入！　ファンの方には大満足のボリュームです。（広報・木立）

なんと、テレビ版「II」の全話を完全収録！　圧巻のムービー量に加え、新たなシーンやセリフを追加したゲーム版「II」がついに登場。あのエピソードも君の選択次第でさまざまに展開。君だけの「エルフを狩るモノたち」を楽しもう。さらに、設定資料などを収録したおまけディスクも付いて超お買い得っ！

あのストーリーの別パターンが楽しめちゃうぞ!!

ストーリーモード

ムービーの途中に挿入される選択肢を選ぶことによって展開が変化し、テレビでは見ることのできなかった展開やリアクションが楽しめる。テレビそのままの展開を再現するもよし、違ったストーリー展開を楽しむもよし。ファンならさらに楽しめるお得な内容のアドベンチャーなのだ。

違うリアクションを選択すると……

ゲーム中に挿入される選択肢。そこで放映時とは違う内容を選ぶと、また別の展開を見ることができる。もちろんその後の展開にも影響するのだ。

おなじみ4人組のコントなやり取りは、新録シーンでももちろん健在なのだ。

ストーリーはテレビと同じ1話完結型。EDテーマやアイキャッチも入るのだ。

ミニゲームもあるぞ!!

展開によっては、こーんなミニゲームが挿入されることも！　相変わらず力押し一辺倒の淳平が大活躍！　もちろん、結果によって別の展開が発生することも!?

目覚ましボイス

目覚ましボイス集	
淳平	1 2 3 4 5
愛理	1 2 3 4 5
律子	1 2 3 4 5
セルシア	1 2 3 4 5

4人がそれぞれ5パターンのセリフで目を覚ましてくれるボイスを収録。使い方は君次第だぞ。

設定資料集

主人公たちはもちろん、「II」に登場したサブキャラや、マニアックな律子の武器群のラフ画も堪能できちゃうのだ。

おまけDISC

もう1枚は4つのコーナーが用意された、とっておきのコレクターズDISC！「II」に登場したサブキャラや律子の武器などが収録された設定資料集や目覚ましボイス、そして4人の相変わらずのはちゃめちゃトークが展開される「フリートーク」が、心ゆくまで楽しめちゃうぞ。

フリートーク

この作品のために収録された、爆笑必至のはちゃめちゃトーク。内容は聞いてのお楽しみ。

ここだけのお楽しみもたっぷり用意!!

第4回

ルックルック エルフ

elf Corporation SINCE1989

élf エ・ル・フ

・エルフユーザーサポート・・・03-5377-0954/10:00～18:00（月～金）
・エルフホームページ・・・・・・・・http://www.elf-game.co.jp

Windows®95版「下級生」ついに発売される！

前回のこのコーナーでもお伝えした「下級生」Win95版が、6月26日に発売になった。今回も、Win95版のビジュアルのクオリティが感じ取れる絵を何点かピックアップしてみた。PC-98からサターンへ、そしてWin95へ……確実にパワーアップしているのがわかるはず。「お買い物システム」や「メッセージ巻き戻しモード」など初めてプレイする人にはもちろん、他機種でプレイした人にも親切なシステム面の改善も見逃せないのだ。

ぱんつ……じゃなくってすべすべの脚がたまりませんね。花に興味がなくっても、ついつい店の前を通りたくなるってもんでしょ？

自宅のプールで涼む麗子。太陽を浴びても日焼けしないのもお嬢様の条件だったりして。けど、ちょっとやだなぁ、左のもっこり男。

発売日当日、東京・秋葉原では…パッケマン登場!?

1メートルを超える「下級生」のパッケージに身をくるみ、電気の街を練り歩くパッケマン……6月26日の夕刻、秋葉原で見られた光景である。このパッケマンの正体はエルフ営業部のTさん。聞いたところ、社内の賭けに負けた罰ゲームらしい。我々取材陣とともに秋葉原を歩いていれば、いやがおうにも目立つ。会社帰りのオジサンもOLも振り返る振り返る。でも、印象的だったのは電器店のテレビに映るW杯の中継に見入るパッケマンの後ろ姿だった。

NEW GOODS エルフ10周年記念ジッポーが数量限定で通信販売！

シルバー独特の輝き。シリアルナンバーの刻印がいっそう所有欲を満たしてくれるだろう。

エルフでは創立10周年を記念して、オリジナルジッポーを作成した。FC会員に先行販売したところ好評につき、ショップなどに用意されていた数量分をすべて通販にて全国の方へお届けできることになった。シルバーメッキの特殊加工のボディにはエルフの全作品名とエルフ社のロゴが刻印され、渋い仕上がりになっている。価格は1万円（専用木箱つき、送料、消費税サービス）、限定生産なので欲しい人は早めに！

申し込み方法

数量に限りがあるので、必ず事前に電話で在庫を確認して、予約をしたうえ、商品名（エルフ創立10周年記念ジッポー）、住所、氏名、電話番号、希望個数を明記して、現金書留にて10,000円とともに下記の宛て先まで送ろう。※電話での予約後、1週間以内に現金書留を送らなかった場合は、キャンセル扱いになるので注意してくれ。

宛て先 〒166-8528 東京都杉並区梅里1-7-7新高円寺ツインビル1F 株式会社エルフ「グッズ通販係」

新製品情報 「下級生スクリーンセーバーコレクション」も7月24日にお目見え！

「下級生」関係の情報をもうひとつ。7月24日に「下級生スクリーンセーバーコレクション」が発売されることが決定！ 10種類以上のスクリーンセーバーと、多数のオリジナル壁紙が収録され、左の写真の絵柄の下級生オリジナルハンカチも付くうれしいコレクターズアイテムだ。対応機種はWindows95、価格は4,800円（税別）だ。なお、年齢制限はR指定（15禁）となっている。Windows95ユーザーは、デスクトップにいかが。

エルフ伝言板

皆さんお久しぶりで～す！ってわけですっかり夏ですね。街を歩く女の子たちのファッションも露出度満点だったりしてムンムンムラムラ……えっ、ガーデンプールでかわいい水着姿の女の子をナンパしちゃったって？ う～んパラダイス！ みんなはワンピース派？それともビキニ派？（ボクはブリーフ派だけどね）ムラムラムンムンして眠れない夜はキャバクラスターシアがお勧め！ さあ、下級生Win95版でこの夏を謳歌してね！

徹底攻略

SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

セガサターンタイトルを完全に遊び尽くせ!!

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～

●セガ●発売中●6,800円（3枚組）●ドラマチックアドベンチャー●1人用●全年齢推奨●シャトルマウス対応

今週は七話の戦闘を一気に攻略だ!

中盤を過ぎてなお絶好調の「サクラ大戦2」。今週は7話の後半、戦闘シーンをまとめて攻略するぞ。

ひょんなことから出会ってしまった織姫とその父親、緒方。母カリーノを捨てイタリアから去ってしまったと勘違いしている織姫は、そんな緒方を決して許さないと息巻く。しかし、その裏には名門貴族が重んじる「血統」という呪縛があったことを織姫は知らない。決して、愛する人とその娘、そしてイタリアという国を「捨てた」というわけではないということを、織姫に理解させなくてはいけないのだ。考えあぐねた末、大神は緒方が似顔絵屋を出店している神社の境内まで、織姫を連れていく。父娘の絆を取り戻すことができるのだろうか。すべては織姫次第……。

紆余曲折を経て、やはり父娘の誤解をとく必要があると判断した大神。このままでは花組全体の士気にも関わってくるかもしれない。

SCENE 1 織姫を無理矢理父親と引き合わせる大神…

境内のはずれにある、緒方が店を広げている場所まで、なんとか辿りついた大神。残るは2人の問題だからと、いったんその場を離れるが、その途端、どこからともなく悲鳴と爆音が!! 巻き起こる爆風が容赦なく襲いかかり、覚悟して目を閉じる織姫……。その一瞬後、父親の大きな背中に守られて、無事な織姫がそこにいた。

織姫が生まれる前を懐かしむかのように、ひとことずつ、ゆっくりと喋る緒方。しかし、織姫はその言葉を決して信じようとしない。

十数年の長きに渡り「捨てられて」いた織姫。それを取り繕う緒方の言葉も構える織姫には届かず、すべてむなしく宙に消えてゆく……。

突然の大爆発!!神社の境内は大騒動!!その原因は…火車

自分をかばって傷ついた父親。それを放っておくわけにはいかない。大神だけ帝劇に戻り、光武･改によって武装した花組を呼べと叫ぶ。

どちらを選択しても、最終的には同じ。この戦闘においては「作戦」も存在しない。一刻も早く花組と共に戻らなければならないのだ。

父親にかばわれながら、スケッチブックに描かれていた母カリーノの姿を見て、言葉ではなく、心で緒方の気持ちを理解した織姫。

あたりを見回すと、そこには黒鬼会五行衆、火車の姿が。せっかくわかりあうことができた父親を傷つけた犯人に、織姫の鋭い眼光が飛ぶ。火車を倒すため、大神は一時撤退し、光武･改にて舞い戻る!!

SCENE 2 監禁された織姫と緒方を救い出せ!!

帝劇に戻り、花組を引き連れて再び神社へと駆けつけた大神。しかし、すでに2人は囚われの身となってしまっていた。しかも、その小屋には爆弾が仕掛けてある。起爆装置は幹部専用脇侍・改、焼塵。この機体を小屋に近づけないようにしつつ、一刻も早く爆弾を解体しなければならない。随所に設置された十字焔に注意しつつ急げ!!

火車の言う最高の演出とは……ゆっくりと仕掛けが完成していく、小屋まるごとの爆弾。作動してしまうと、織姫たち2人の命が……。

屋根にくくりつけられている機械が爆弾。士官学校時代にたたき込まれた知識で、これを解体するのだ。あせらず、慎重にいこう。

2人が囚われている小屋には爆弾が…焼塵を倒し解体せよ!

燃やされた廃屋が多くあり、また直線4方向に対して6マスの攻撃範囲を持つ十字焔が随所に設置されているため、移動可能範囲が限られるこのマップ。基本的に中央突破と右方向の2隊に戦力を分けて進もう。小屋までの距離から考えて、大神は中央突破隊を叩け。

Check! このユニットには特に注意!!

焼塵

爆弾の起爆装置として動く脇侍・改、焼塵。この機体が小屋に消えると同時に、少しずつ爆破へのプロセスを辿ってゆく。早めに倒そう。

エル特

脇侍や十字焔の回復をするエル特。この機体そのものの耐久力は低いため、優先的に倒していくべきだろう。一撃必殺を狙っていこう。

ターンごとに進展するイベントに注目

花組が着々と小屋に近づいていくあいだ、その中では、緒方と織姫の会話が続く。ようやく取り戻した父娘の絆を、さらに深めていく過程が描かれていくのだ。織姫が、緒方に対して抱いている感情の変化を読みとってみよう。

1回目

「あのオトコ」が、いつのまにか「パパ」になっている。

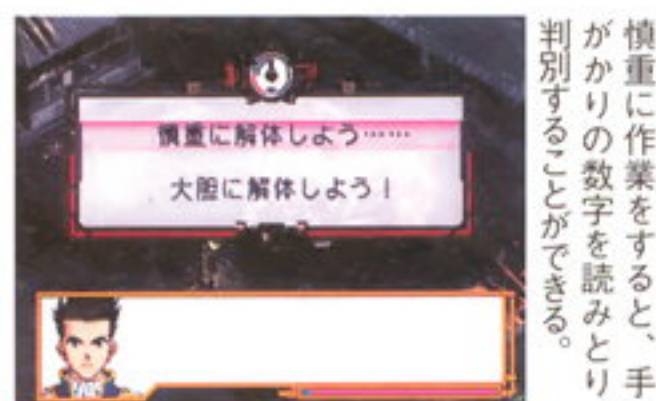
2回目

十数年ぶりに、初めて親子の絆というものを感じた織姫。

解体後

解体成功直後のイベント。すぐに大神がこの場へ現れる。

LIPSの連続で爆弾の解体作業

大神が小屋に到着すると、その時点から解体イベントがスタートする。順調にいけば、2ターンで解体作業が終了する。選択肢による変化はあるものの、基本的にはどういう手順でも解体に成功する。慌てずに、時間切れに注意しながらLIPSを次々と選択していこう。

慎重に作業をすると、手がかりの数字を読みとり判別することができる。

解体作業が無事に終了したら、あとは中の2人を連れ出せば作戦完了だ。

無事爆弾を解体したら、織姫とともに策士火車を倒せ!!

光武で壁を破り、小屋の中に進入した大神。そこには、心を開いた織姫と、傷つきながらも意識のはっきりした緒方の姿があった。

その誤解がとけたことによって、ニホンのオトコに対するイメージがガラっと変わった織姫。これで普段の生活も少し楽になる……!?

2人を助け出すことができたら、残すは火車との戦闘だけとなる。目的のためなら手段を選ばぬ火車、そしてそのために傷ついた父……。織姫の心は、真っ赤に燃え上がっている。その言葉通り、グズグズしている場合ではないのだ。織姫用のアイゼンクライトを加え、帝国華撃団・花組が、いよいよその本領を発揮するときがきたのだ。

SCENE 3 いよいよ五行衆・火車との直接対決!!

深川に引き続き、この神社の境内も破壊してしまった火車。帝国華撃団として、これ以上の悪事を見過ごしておくわけにはいかない。織姫を取り戻し、より完璧に近づいた花組が、今こそ火車に戦いを挑む。マップ上部に逃げていく傾向が強いので、風作戦で早めに包囲網を展開し、囲んだところで一気に叩く戦法が有効だろう。

ついにこれ以上ない団結力を手に入れた花組。もはや誰にも止められない勢いだ。もちろん、火車との戦闘ごときで負けるわけには……。

煮えたぎる火車の心情。人間をゴミだと思っている彼にとって、そのゴミである花組が逆らうことが気にくわないようだ。

「火乱」に注意しつつ、火車を取り囲め!

火車には、必殺攻撃の他にもう1つ、サブユニット「火乱」を発射する能力を持っている。この火乱、攻撃力、耐久力ともに弱いものの、攻撃範囲がそれなりに広いため、数が増えすぎるとダメージも深刻になる。早い内につぶそう。

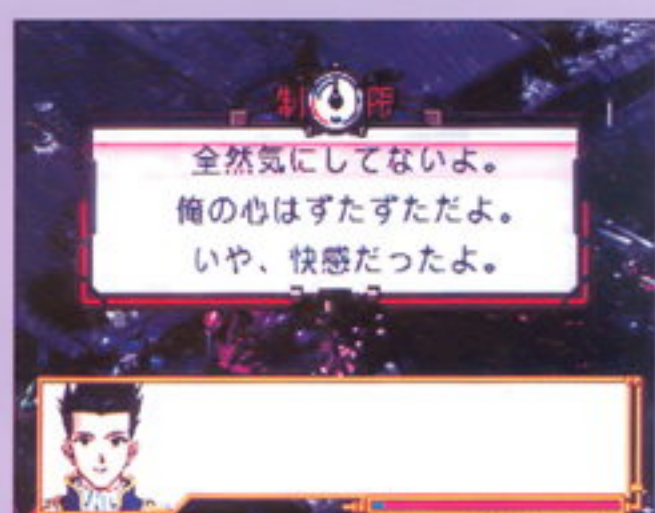
おおむね一撃で破壊できる。織姫や紅蘭でまとめて倒そう。

……と言って、「火乱」を発射してくる。数が多く手強い。

通常も必殺も範囲が広い。ダメージ覚悟で囲んでしまおう。

Check Point! 織姫と隣接するとイベントが発生!

ニホンのオトコがすべてダメなわけではないことをようやく理解してくれた織姫。彼女の機体に隣接すると、「さんざんひどいことをいっちゃいましたー!!」というセリフを聞くことができる。それがわかってくれればこの先は楽。一番下の選択肢で信頼度を大アップだ。

ようやく、大神の行動を正当に評価してくれるようになった織姫。これまで大神に吐いた罵詈雑言について反省してくれているようだ。

織姫との合体攻撃「カンツォーネ」を出すためには、ここはじつは一番下を選択したほうが織姫の信頼度を一番上げることができる。

もちろん最後は合体攻撃「カンツォーネ」で決め!

織姫との合体攻撃「カンツォーネ」。これは、イタリアの民謡、演歌を指していう言葉。その名の通り、情熱的で激しい攻撃を繰り出すのだ。火乱以外のユニットは少ないため、やはり、とどめの一撃として繰り出すのが、一番効果的な使用方法だといえるだろう。

火車を倒し、織姫の心も打ち溶けて、すべては丸く収まった!?

おそらくは木喰が改造をした、起爆装置となる焼塵。それが暴走して、最終的には自分で自分を殺してしまった火車。それまで行ってきた破壊活動に対する当然の報いだろう。見事に火車を倒したあとは、爆風で受けた傷を治療中の緒方が入院する病院に。すっかり丸くなった織姫との会話に、なんとなくペースを乱されつつ……。

一連の事件により、すっかりオープンマインドになった織姫の心。あまりの態度の急変ぶりに、大神もいまいちついていけてない様子。

頬を赤らめる織姫。口では怒っているけれど……。このあと、緒方から結婚の話が飛び出して、病室が和やかなムードに包まれる。

SCENE 4 大きく動き出した影…今度の敵は帝国陸軍!?

その日、帝都は夜が明ける前から異様な雰囲気に包まれていた。随所に出没する軍隊の影。警視庁や政府をはじめ、都内の主要な施設や要人の喉元に、一斉に武器が突きつけられた。その大きな影が、最後に目標にしたのは……銀座、大帝国劇場。帝撃の本拠地だった。

深夜、銃声に飛び起きた大神

襲撃が開始された頃、帝撃の面々は深い眠りの中。激しい物音に、ひとり、またひとりと誰からともなく起き出す中で、大神もまた目を覚ます。しかし、周囲の状況がまったくといっていいほどつかめない。不意にどこからか銃声が聞こえ、慌ててドアを開くと、そこにはさくらが1人で立っていた。他の隊員たちは、すでにかえでと共に階下に下りていったようだ。帝撃に何が起こっているのだろうか?

今の音は……何だ?
こんな時間に……

銃声を聞きつけ、ただならぬ雰囲気を察知した大神。急いで身支度をする。

大神さん!
ご無事ですか!?

廊下にいたさくら。2人で様子を伺いつつ行動だ。

一階で米田と遭遇…他の隊員は

階下に下りていくと、支配人室前で米田に合うことができた。どうやら、敵は帝国陸軍であるらしいこと、その目的は帝都、すなわち政府に反旗をひるがえすために起こった、一部の軍人によるクーデターらしいということ。そして、その野望の一番の妨げになるのが、破邪の血統を受け継いだ真宮寺さくら、その人であるということ……。

やつらは……
さくらを狙っている。
さくらを、必ず守るのだ。

陸軍に見つかってしまうと、問答無用で殺されてしまう。

2年前に、山崎……
葵叉丹が、己の野望のために
魔神器を持ち去った。

究極の祭器、魔神器を持ち、花やしきへ向かえという米田。

地上はすでに銃弾の嵐…米田の指示通り地下へ向かう2人

ちくしょう!
何だって、陸軍のやつらが
帝劇に攻めてくるんだ!?

激しい銃撃戦を繰り返し、なんとか前線を保っている隊員たち。しかし生身では武器も拳銃のみと頼りなく、苦戦を強いられている。

帝撃に投入された兵士は数え切れないほど。マリアをはじめ他の隊員は1階で抵抗を続けているものの、やはり帝撃全体が制圧されてしまうのは時間の問題のようだ。米田に命ぜられるまま、地下から花やしき支部への脱出を試みる大神は、そこで薔薇組が戦っている光景を目撃する。彼らはその「魔神器」を守るために存在したのだ。

……さすがに、地下には
まだ敵の手は
およんでないようだな。

一見何もなさそうに見える地下。しかし、すでに敵の手は魔神器に伸びていた。一刻も早く倉庫にまで辿りつかなければならないのだ。

しかし、なぜかそこには戦う薔薇組の姿が。彼らがいつか話していた「守るもの」とは、厳重管理された「魔神器」のことだったのだ。

この愛と美の秘密部隊、
薔薇組と出会ったのが
運のつきよ!

究極神器「魔神器」の1つ、「珠」を持って花やしき支部へ!!

魔神器の一つ、「珠」よ!
これを持って、帝劇を
脱出するのよ!

魔神器は、3つのうち1つでも欠けてしまうと、秘められた力を発動させることができない。珠だけを持たされるのはそのためだ。

大神さん……
いったい、これから
どうなるんでしょう!?

これから先のことは何もわからない。米田やかえで、花組、そして三人娘、薔薇組。彼らを残して花やしきへ向かう大神の心情は…。

薔薇組隊長・清流院琴音から、三種の魔神器のうちの1つ、珠を受けとった大神は、さくらの手を引いて轟雷号の格納庫へと走る。その行き先は浅草・花やしき支部。米田が言っていた、大神たちを待つものとは一体誰なのか、そしてこのクーデターを起こした首謀者は?　大神とさくらが帝撃を無事脱出した頃、1階は制圧され……。

閣下に連絡しろ。
大帝国劇場は……
ほぼ片がついたとな。

次号、第八話を一気に攻略!! 心して待て!!

ついに明らかになる制作の裏側!!

サクラ大戦2 Sakura Wars ～君、死にたもうことなかれ～

今だから話せる!?メカ開発秘話

ここまで人気が爆発してしまうと、誰もが気になる制作の裏側。今回は「メカニック」に焦点をあてて、そのデザインやムービー制作に携わったスタッフの方々にインタビュー。レッドカンパニー社内で初めて明かされる秘密とは!?(6月24日、レッドカンパニーにて)

緊急企画『サクラ大戦2』メカニックデ

CG制作とは違った意味での「レアなしんどさ」(永田)

――永田さんと吉田さんは1から引き続き作業をされてますよね。具体的に2の話が出た頃って、どんな仕事をされていたんですか?

永田■1の設定資料集でインタビューされたとき、サタマガさんに「お疲れさまでした」って言われたんですけど、その頃実はまだ全然お疲れさまじゃなくて(笑)。すでに2に向けていろいろ準備をしてました。

――じゃあCESA大賞をとって、周囲が喜んでいる頃も忙しく……。

永田■そうそう、そうなんです。

――吉田さんのほうは?

吉田■CESA大賞の頃は、「花組コラムス」の宝石作ってました(笑)。

――では、さあ2を作るゾ、っていう段階になってから、お二人の作業が重なる部分っていうのは?

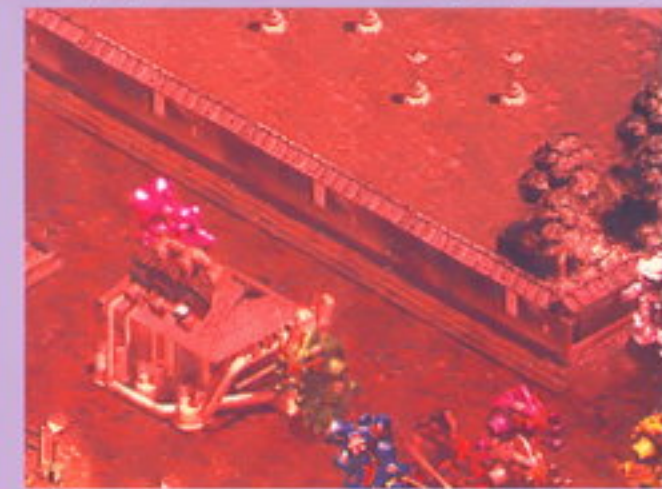
永田■必殺攻撃の表現とか……。

吉田■最初は手描きで起こそうと思ったんですが、永田さんから光武・改とアイゼンクライトと脇侍・改、脇侍・改は必殺攻撃がないんですけど、その3点のモデルをいただきまして。それをサターン用にポリゴンを組み直して。あの必殺攻撃、実はムービーだと思ってる方もけっこういらっしゃるんですが、全部実機で出してるんです。今までサターンで出してるポリゴンの中でいちばん贅沢に使ってて。

セガCS2研チーフデザイナー
吉田千恵
よしだ・ちえ●「サクラ大戦2」戦闘パートのビジュアルデザインを担当。同時にセガ社内デザインチームの進行を管理。「永田さんのリクエスト、特に宝形の胸に苦労しました(笑)」

Check! Point 「1」資産の活用と戦闘パート

「1のときの財産をいろいろ有効に使っていきましょうという、セガとレッドさんの共通の考えは、最初の頃からあったんですよ(吉田)」という言葉が示す通り、1で使われた素材が、再び2で息を吹き返したという例も少なくない。例えば戦闘パートの背景の一部などは、1のものが流用されている部分もあるという。また、文中にある発進ムービーなどに、その面影を見ることができる。使い回す、のではなく、しっかりと新たな形に昇華している点がポイントだ。

当然、新たに作られた素材もふんだんに利用されている。

1から「生きて」いる素材は、意外なところに潜んでいる。見つけることができるかな?

永田■バーチャは二人芝居だけど、光武・改がやると一人芝居(笑)。

吉田■そうなんです、最初はできれば画面に2体出したいなっていう話をしてたんです。

――永田さんは、その作成の過程を見ていらっしゃるんですか?

永田■見せていただきました。ただ最近、CGのテクノロジーに付随した形で生まれたはずのゲームのテクノロジーが、枝分かれして、それぞれ違うベクトルに進みはじめてしまっている部分があって、セガさんの現場を見たときに、僕の担当するCG制作とは別の意味の"しんどさ"をすごく感じたんですよ。だから、できるだけ知らんぷり(笑)。その頃もう、ビルドアップさんのほうとムービーも手掛けてて、吉田さんのチームのほうが疎かになってしまったっていうのもあるんですけど。まあ、両方見てきた僕としては、どちらもかなり"レアなしんどさ"を見てて(笑)。デザインしたほうとしては、

Check! Point

ハイエンドCGの製作は…

モデルの原型をレッドで作成し、CGムービーはビルドアップ、ゲーム中のポリゴンモデルや静止でのポーズのレンダリング・レイアウトはセガで行われた。その現場には当然、素人には考えられないようなコンピュータ環境が揃っている。こうした環境で、永田さんがひとつひとつと向き合って制作されたハイクオリティなCGは、ゲーム内外を問わず様々なところに見え隠れしている。サクラワールドのもうひとつの世界、永田ワールドも存分に、楽しんでもらいたいところだ。

これは、ハイエンドCGと手描き映像の融合の1つの例。

動画は、永田さんが作成したデータをもとに作られている。

レッドカンパニーCGデザイナー

永田　太

ながた・ふとし●1から一貫してサクラワールドのメカニックデザインを手掛ける永田さん。「僕個人としては、アメリカの映画産業に近づきたい、負けたくないと思ってます」

「1」の裏話はこちら

サクラ大戦原画＆設定資料集・ソフトバンク刊・1942円（税抜）。ラフスケッチやインタビューも。

りんごのマークで有名なMacintoshのオフィシャルCGムービーを手掛けたことでも有名だ。

ザイナー達に直撃インタビュー!!

サターンでできる表現はすべてやり尽くしました（吉田）

非常にありがたいなーという感じがしてるんですけどね。

――じゃあちょっとビルドアップさんの話が出たところで、橋本さんの作業について少し……。

橋本■セガ内部とビルドアップさんとの橋渡し、発注、スケジュール管理などの作業をしていました。内容的には永田さんに総合監修という形でお願いしてましたので、安心しておまかせしてたんですけれど、やっぱりストーリーとムービーの整合性をキチンとチェックしなければならなかったので、素材をいただいたあとも内部的にテストとかにかなり時間と手間がかかりました。

――CGムービーというと、あの緊急出撃、パタパタパタ……とか。

永田■（身を乗り出して）あそこはねえ、うちで作ったんですよ。やっぱり、第2弾ということで、新しいCG部分をたくさん入れたかったんですね。ただ、セガさんと、1の財産で使えるものは使いましょうと。でも、そのまま使ったのでは面白くないので、その上で新しいものをたくさん追加して、演出の上で勝負しちゃおう、と思ったんです。例えば翔鯨丸と弾丸列車の発進シーンにちょっとした何かを加えることで、新しいインパクトを作るっていう工夫をしようと。

吉田■そうなんです。セガとレッドの間で、いろいろと打ち合わせをして、内容を決めました。それと音声についても、みんなで話し合って、音声も入ればさらに違うイメージになるだろうって、それで声優さんのセリフが入ったんですよね。

永田■なんかサクラって奇跡が起こるんですよ、普通はできないはずのものが、なんかできちゃったり。

――お、動いてるじゃん、という。

永田■そうそう、巨大戦艦なんてできるのかなーって（笑）。

――では最後に、ファンのみなさんに向けてコメントを。できればこれからの展望などを交えて……。

吉田■え、サクラファンに向けてですか？　今回、サターンでできるビジュアル表現はやり尽くしました。かなり意外なところまで作りこんであるので、そのちょっとしたところに気づいていただけたらうれしいな、と思います。これからもサクラワールドをよろしくお願いしますね。

永田■2の敵をもっと見たいっていう声がいろんなところから聞こえてくるんですよ。それに応えるためにもう1回作りなおしてるんで、仕上がり次第いろいろな形で公開できるようになりますので、それを楽しみにしていてください。それから今年はCG業界ってすごい変動の年で、ものすごく革新的なソフトがいっぱい出てくるんですよ。個人的には、デザイナーとして、その表現道具と手段が良くなるぶんだけ、もっとスゴイものを作っちゃいますから楽しみに待っててね、と。

橋本■僕は……まあ、2に関していえば、セガとレッドさんが総力を結集して妥協なしで作ったものなので、何度もムービーとか見ていただいて、整合性がキチッととれているところを確認してほしいですね。

――ありがとうございました。

セガCS2研ディレクター

橋本博忠

はしもと・ひろただ●セガとCGムービースタジオ「ビルドアップ」との橋渡し役。「多くのチームに別れて作成した、あらゆるパーツ同士の整合性を取るために頑張りました」

セガパブリシティ

野中竜太郎の独り言（？）

野中さん、何かひとことを。「次はどうなんですかねー、ゲーム中で当然●●とか、あとこれ宣伝になっちゃうかもしれないですけど、まあ当然そのゲームの●●楽しんでいただきたいと」あっ!!

のなか・りゅうたろう●セガサイドのサクラ大戦パブリシティ担当。開発と広報の両サイドを、表裏ともども知る強者。それだけに秘密も多い。

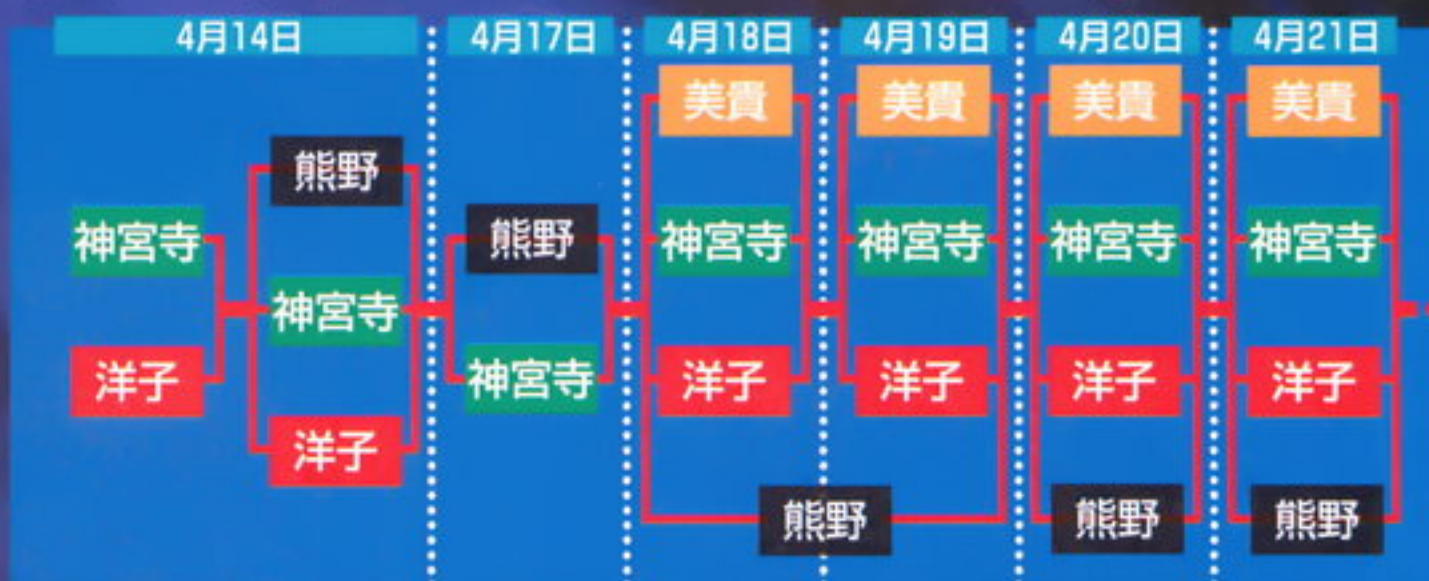
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに

●データイースト●7月9日発売●5,800円●ハードボイルドアドベンチャー●18歳以上推奨

消えた永田由香の行方、そして彼女の残した「PCD」の意味とは？

神宮寺の攻略第1回目の今回は、始めから中盤の室岡の逮捕、そして真犯人の存在が浮上するところまで。日付とキャラごとに区切ってその行動を追って行くことにする。右側のフローチャートでその日の行動をチェックし、左側で番号に対応して各シーンの説明を見よう。SIDE STORYはいわゆる隠しイベント。見逃すな！

聞き込みシーンなどの選択肢については、あえて触れていない。

4月14日	4月17日	4月18日	4月19日	4月20日	4月21日
熊野	熊野	美貴	美貴	美貴	美貴
神宮寺	神宮寺	神宮寺	神宮寺	神宮寺	神宮寺
洋子		洋子	洋子	洋子	洋子
		熊野		熊野	熊野

4月14日 洋子の親友から、調査依頼を受ける

依頼を受け調査をするという、1つの小さな事件を調査をする1日。練習モードのつもりで進めて行こう。

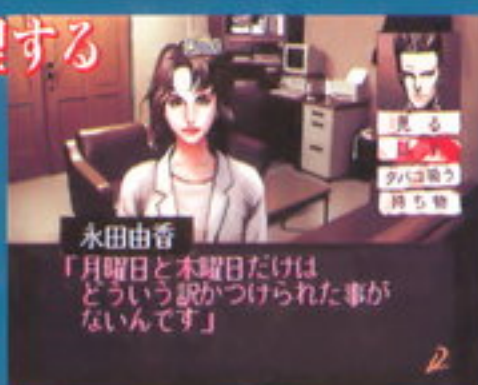
神宮寺

大学では「見取り図」を見るまで移動ができないので必ず見ること。住宅街周辺の見回りは、移動の順番は自由だが、由香宅へは児童公園からしか戻れない。

1 事務所に由香から依頼の電話が入る
2 由香から詳しい話を聞くため文永大学の研究室へ
3 不審人物を探すため由香を尾行。大学周辺→交差点→依頼人宅近所→由香宅前
4 由香の家の周辺を見回る 依頼人宅近所→住宅街→交差点→児童公園→由香宅前
5 不審人物を追って、児童公園へ
6 調査終了、由香宅で報告

依頼→調査→報告と一連の調査の流れが楽しめる1日目。特に迷うところはなく、尾行でも用意されたコマンドをほとんど使わなくても先に進める。また選択肢のメッセージもすべてどちらを選ぶかは自由。選んだことによって若干セリフが変わる程度だ。由香を尾行した後、由香宅付近を自由に移動できるので、移動場所に注意しよう。

Scene2 不審人物を推理する

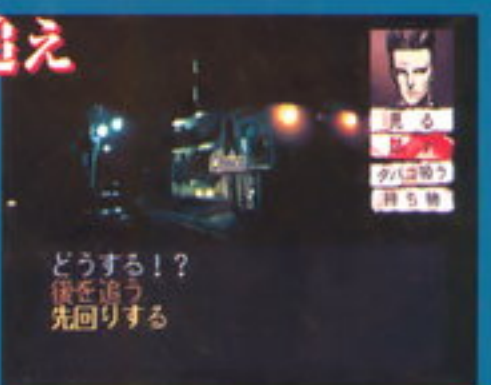
依頼人である由香から、不審人物の特徴などを聞くために、大学の研究室を訪れる。ここで不審人物を推理する場面がある。会話の内容をしっかり読み取っていれば、答えはおのずとわかるはず。犯人は典型的なストーカータイプ？

話の内容は推理をする前に確認することができる。

Scene3 由香を尾行する

大学から帰宅する由香の後を尾行し、不審人物を探す。ここでは、画面内から由香が消えたら、その先の場所に移動できるようになる。「振り向く」などのコマンドもあるが、実際は「探す」を2回選べば、次の場所に移動できる。

由香が画面から消えたら、この場所はOK。すぐに後を追おう。

Scene5 逃げた男を追え

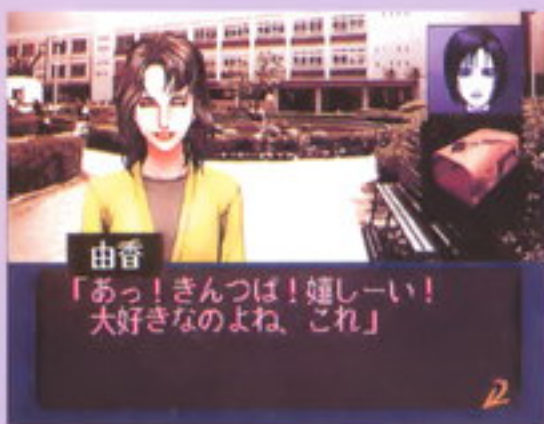
由香の家で、不審人物を発見。神宮寺の姿を見るなり逃げ出した。ここで「後を追う」か「先回り」かの選択肢が出るが、どちらを選んでもOK。先回りをするほうがカッコイイかも？ 追いつめた後は、一服して相手が落ち着くのを待とう。

野田刑事と別れた後でてきた不審な人影。突然逃げ出すが……。

洋子 親友と4年ぶりの再会

神宮寺が由香に会うために出かけていった後、洋子自身も由香に会いたくなり、大学で待ち合わせをする。短い時間だが、久しぶりに交わした会話が楽しげだった。

4年の月日が流れても、2人の友情は昔のまま。

SIDE STORY 由香へのお土産

大学へ行く前に、靖国通りへ行き「店」を3回「見る」と由香にお土産を買うことができる。オススメは「和菓子」。

由香は"きんつば"が大好物。お土産は和菓子で決まり。

熊野 新米刑事と渋谷で聞き込み

連続失踪事件に新たな被害者？ 新米刑事の野田と渋谷で聞き込みを始めた熊野は、アベックから被害者と一緒にいたという「背の高い男」という情報を入手する。

捜査が進展しない失踪事件。ついに手がかりが……。

SIDE STORY 若い女性に聞き込み

「センター街東側」で出現する若い女性に、「行方不明者の写真」を見せずに、話し掛けていると怒って行ってしまう。

「若者たち」の順に「見る」「店」「若者たち」と現われる。

謎の事件簿～神宮寺編～

神宮寺編のストーリー：小説家の梨元れいじが殺害された。事件当日彼は専用の仕事場で執筆中。発見されたとき頭部に銃弾を受けた跡があり即死状態だった。犯行時刻は夜6時から夜9時の間。容疑者は梨元の原稿を取りに来た雑誌社の3人だ。3人のうちの誰かが向かいのロッジから、窓辺に立っていた梨元を射殺したものと考えられる。
推理のヒント：メイドの話では、梨元は普段は窓を閉め切ったまま仕事をする他、飲み物類も机の上に用意してから執筆を始めるため、ほとんど席を立たないらしい。

4月17日 由香、突然の失踪！犯人は…？

先日の事件は発端だった!? ここでは調査より、失踪事件と由香とのつながりや熊野との出会いなど、ストーリーに注目。

神宮寺

斉藤の家は、先日彼を捕まえた児童公園から住宅街の外れへ向かうのが正解。由香の家に戻った後は、居間で美貴から話を聞いた後、部屋の捜索に入る。

1 事務所に美貴から由香失踪の連絡が入る
2 詳しい状況を知るために由香宅へ
3 先日捕まえた斉藤の家を探す 由香宅近所→児童公園→住宅街の外れ→斉藤宅
4 斉藤宅でアリバイを聞く
5 斉藤のバイト先のコンビニでアリバイを確認
6 報告をするため由香宅へ戻る
7 由香の部屋で手がかりを探す

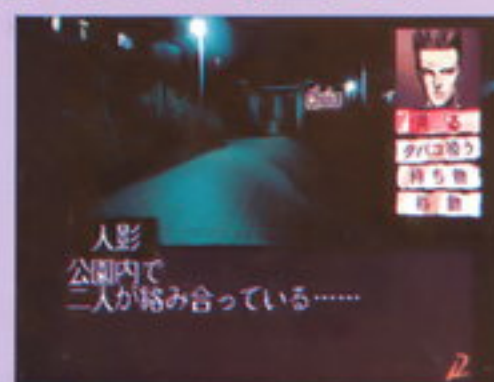
由香が失踪したという連絡を受けて事務所を出る。由香の家で熊野と野田に会った後、2人を連れて斉藤のところへアリバイの確認をしに行く。コンビニで斉藤の無実が証明された後は、熊野、野田と別れ、由香宅へ。美貴からピンクのメモの話を聞いた後、由香の部屋の捜索を開始。メモを探すだけなので、クリックするのは1ヵ所。

Scene4～5 斉藤のアリバイを確認する

不審人物として捕まえた斉藤のアリバイを確認するため、斉藤の家からコンビニへ。店長にアリバイを聞く際には、今後のことも考えてストーカーをしていたことを黙っていてあげよう。そこで「嘘をつく」を選ぶ。店長の話では斉藤はまったくの無実のようだ。

斉藤に事情を説明した後、バイト先の店長を呼び出す。

SIDE STORY 公園で神宮寺が出歯亀？

斉藤の家へ向かう途中の「児童公園」で、「公園」を12回「見る」と、「人影」が選べるようになる。ここで、「人影」を「見る」と神宮寺が出歯亀？をする。暗闇のためプレイヤーは見られないのが非常に残念……かな？

Scene7 由香の部屋でメモ探し

失踪前、由香が怖い顔でピンク色のメモを見ていたと、美貴から聞き早速、由香の部屋を捜索する。目的はメモ紙だけなので、見つけた時点で捜索は終了する。下の通りに移動しよう。

左・上・上・上・左・上・左の順に移動し、落ちている雑誌を2度確認する

熊野 連続女性失踪事件に新たな展開

渋谷の聞き込みで得た情報以外、進展がないまま。そこへ新たに女性の捜索届けが出された。早速、届けが出た家に行くと、そこに神宮寺たちの姿が……。事情を聞き、共に先日捕まえた斉藤のアリバイを確認しに出かけることになる。

SIDE STORY 小林刑事に心を読まれる

受付に行って野田に会う前に、刑事課で「小林」を2回「見る」と、小林刑事に熊野刑事が心の中で考えていたことを、なぜか悟られてしまう。なかなか笑えるシーンなので見逃さないように。

4月18日 由香の手がかりを求めて文永大学へ

由香の失踪に関しては未だ何の手がかりもない。大学では由香に関わる人と接触し、多くの情報を聞き出すことが目的だ。

神宮寺

大学ではPCDの意味を調べるために、まずは図書館へ行く。司書との話が終わった後、タバコを「外に吸いに行く」まで、洋子たちは現われない。また益田から川島の話を聞くことができるが、研究室前で大森に会うまで、川島は現われないので移動をするときの順番に注意しよう。

1 文永大学へ聞き込みをしに行く
2 大学の図書館で由香の友人、益田に会う
3 研究室前で大森助教授に話を聞く
4 駐輪場で川島を発見する
5 大学周辺で不審な男を見かける
6 事務所に戻り、由香と美貴に結果を話す

大学ですべきことは益田、大森、川島に話を聞くこと。この3人に会った後、外に怪しい中年男を見かける。どうやら神宮寺の車の影から、中を覗き込んでいる様子。見つけにくいが中年男を「見る」ことを忘れずに。

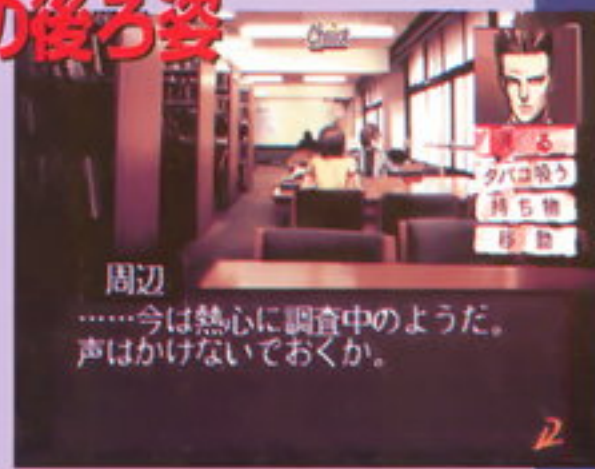
Scene2～5 由香に関する証言を聞く

由香の手がかりを得るため、文永大学へ。ここでは3人の人物から話を聞くことが目的。まずは大学の図書館で司書、洋子と話した後に、由香の友人の益田に会う。この後、研究室前で由香が研究を手伝っていたという大森助教授、そして駐輪場では由香を付け回していた川島に会う。

Scene6 洋子の話からPCDを推測

大学から戻り、事務所で洋子、美貴とこの日の捜査結果をまとめる。洋子の話を聞いた後、推理モードでPCDの存在について整理する。「penta」が表す数字などを覚えておく必要がある。

SIDE STORY 洋子と美貴の後ろ姿

益田の話を聞き図書館を出て、再び図書館へ戻ると、洋子と美貴が座って、調べ物をしている後ろ姿が見られる。調べ物をしているからと、話し掛けることはできないのだが、2人の懸命な様子を見ることができる。

熊野 麻薬の取引現場を発見

先日「背の高い男」の情報を教えてくれたカップルから通報があり、麻薬取引現場を押さえることに成功。売人は逃したものの、客を逮捕できた。

洋子 図書館で調べ物

調査に協力させてほしいと事務所を訪ねてきた美貴。この日は彼女と一緒に、大学の図書館でPCDの意味を探すことになる。さて、その成果は？

美貴 調査を手伝わせてください

姉のことが気がかりで、仕方のない美貴は、調査に協力させてもらうため事務所まで来た。神宮寺からOKをもらった美貴は、洋子と行動を開始する。

SIDE STORY 「カツ丼」コマンド出現

三浦の取り調べ中に、「カツ丼」コマンドが出現する。ただし、使ってもまったく効果ナシ。

SIDE STORY 永田家でひとやすみ

洋子、美貴共に起こるイベント。由香宅へ行くと、居間で美貴が洋子にお茶を出す。発生条件は洋子の場合「美貴」を「見る」。美貴の場合は「テーブル」を2回「見る」、「洋子」に「話す」でお茶入れ。洋子はお茶を出された後、「テーブル」を3回「見る」と美貴の書き置きが読める。

〈ヒント〉 そんな梨元を窓辺まで行かせて、さらに内窓まで開かせるにはどんな仕掛けをしたのか？ そこでヒント「目覚し時計が鳴っていたら、誰だって止めに行くよね」。ということで、犯人は「時計のタイマー」を使って梨元を移動させたことになる。つまり「犯行時間は8時」ということになる。そして、注意すべき点は目覚し時計の種類。このタイプだと「昼でも夜でも時間の表示は同じ」ということ、あとは3人が梨元の家を訪れた時間から、おのずと犯人はわかってくるはず。

4月19日 PCDの手がかりは途絶えたのか？

大学での聞き込みの2日目。行き詰まった調査から、突然思わぬ情報が舞い込んできた。急展開の1日だ。

神宮寺

文永大学へ来た一番の目的は、川島の不在を確認すること。まずは駐輪場へ。その後益田、大森の順に話を聞いていく。特に移動で迷う場所はないが、益田の場所が昨日と変わっているので注意。

1さらなる手がかりを得るため文永大学へ
2川島に会うため駐輪場へ
3図書館で司書と話す
4教室前で益田に話を聞く
5研究室前で大森にPCDについて聞く
6淀橋署の鑑識課で三好にPCDについて聞く
7調査の見直しをするため、バーかすみへ
8事務所で情報をまとめる

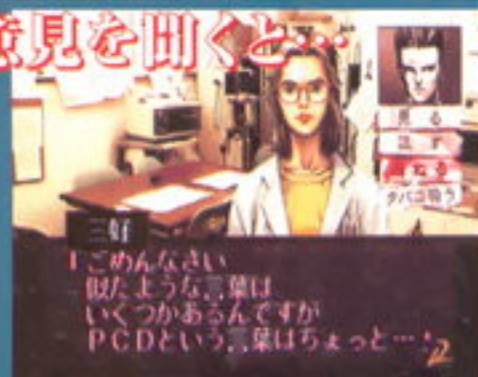
川島に話を聞くために大学まで来たが、見当たらない。今日は話してもらうのではなく、益田には川島のこと、大森と鑑識課の三好にはPCDのことを、それぞれこちらから尋ねることになる。また聞き込みをした後に、推理モードで「整理する」ことになるため、相手から聞いた内容はしっかり覚えておかないと、先に進めない。

Scene3 川島の居場所に

川島の姿を求めて再び、駐輪場へ来た神宮寺。「バイク」を2回「見る」を行った後、「そのあたり」を探すと、薬ビンが落ちている。川島が常用していた、麻薬を入れていたビンかもしれない。鑑識課の三好に渡して調べてもらおう。

本日の駐輪場での収穫は、この薬ビンのみ。川島はどこに？

Scene5～6 専門家の意見を聞くと…

大学で「PCD」の化学式としての存在を否定されたため、神宮寺が知るもう1人の化学知識に長けた人物、鑑識課の三好に会うことにした。しかしここでも「PCD」は存在を否定されてしまう。ここで、「薬ビン」を渡すことができる。

三好が例を挙げた「似た言葉」。これにはTCDとPCBを選ぼう。

Scene8 PCDは新種の麻薬だった

鑑識課を出て、「バーかすみ」へ来ていた神宮寺。ここでは思わぬ情報をラジオで聞くことになる。「店内」を4回「見る」とラジオが選べるようになるのでこれを「聴く」。警察は都内に出回っている新種の麻薬を「PCD」と発表したのだ。

ラジオを聴いた後は、すぐに熊野に携帯で連絡をしよう。

熊野 三浦の死の原因は？

昨晩逮捕した三浦は、取り調べをしないうちに麻薬の中毒症状で死んでしまった。麻薬の種類も判明し、事件が徐々に大きく取り上げられ始める。

昨晩の取り調べのときに、三浦の様子がおかしかった。それは麻薬による、禁断症状によるものだったのか？

鑑識課で話を聞いたところ、昨日判明したPCDについて、以前神宮寺からその話を聞いていたという。

洋子 美貴を元気づけるため

神宮寺に留守番を頼まれた洋子だが、事務所を訪ねてきた美貴を元気づけようと、外に連れ出すことにした。2人で由香のこと、姉妹のことを話しながら歩く。

SIDE STORY 美貴の書き置き2

事務所に来た美貴を元気付けるために、外へ連れ出すことにした洋子。ここで由香宅へ行き、居間の「テーブル」を2回「見る」と、昨日見たのとは違う、美貴の書き置きが見られる。この日に行くべき場所は、この「由香宅」と「コマ劇場前」の2つ、どちらから先に行ってもこのイベントは発生する。

美貴 洋子と散歩

美貴にとっての捜査2日目は、洋子と共に事務所で待機。落ち込みがちの2人は、新宿の街を歩くことにした。調査はないが、2人のほのぼのとした雰囲気を味わおう。

SIDE STORY 美貴が手帳を落とす

洋子と共に、外へ出かけた美貴。新宿西口へ行き、「耳をさわる」と女子高生が現れ、話すと彼女が落としたという手帳を手渡される。また洋子でプレイしているときに「空」を2回「見る」と同じように女子高生が話し掛けてくる。同じイベントだが、落とした美貴とその様子を見ている洋子の心の中は……？

4月20日 由香の発見、そしてPCD売人の逮捕

由香の発見から現場の捜索、売人逮捕と長い1日。トリックを暴くシーンでは捜索＆推理モード両方が出てくる。

神宮寺

淀橋署、大学、病院、発見現場と移動が多い1日。新宿で売人を追うときも、聞き込みをしながらの移動が多い。長い1日だ。

1淀橋署の鑑識課で三好からPCDについて聞く
2文永大学へ川島を探しに行く 駐輪場→研究室内(大森に話を聞く)→駐輪場(学生が出現)→大学正門前
3由香に会うため病院へ ロビーで熊野、病室で洋子、美貴に会う
4発見現場である川島のアパートを捜索
5事務所に戻り、私室で検討
6売人発見の知らせを受け、アルタ前へ コマ劇場前→新宿西口→アルタ前→歌舞伎町→路地裏

まずはPCDの詳しい内容を聞くため、三好のところへ。続いて川島を探しに大学へ移動、駐輪場で学生に会い、川島がここ2、3日来ていないことを聞く。大学から出たところで、携帯が鳴り由香が見つかったとの連絡が入る。由香が無理心中を計ったと言われる中、彼女の無実を証明するために、発見現場を捜索しに出かける。

SIDE STORY まなみに聞き込みをする

淀橋署へ向かう前などに、「バーかすみ」に行くと店の準備をしている、まなみに聞き込みをすることができる。事件とは関係のない人物なので、当然、情報は得られない。

21日にも朝から、バーかすみに行くと同じイベントが起こる。

Scene4 川島のアパートを捜索

由香の無実と、川島の殺害トリックを解明するため、殺害現場のアパートへ移動。部屋の中でトリックに使われたものをすべてクリックし、「玄関」を見ると捜索モードは終了する。クリックする順番は決まっていないが、リモコンはエアコンより前にクリックすること。クリックするのは下の5ヵ所。

捜索する場所 リモコン・ヒーター・窓・エアコン・ブレーカー×3

Scene6 PCDブローカーはどこに？

PCDブローカーの室岡を探して、新宿中を駆け回る神宮寺。その後、路地裏で室岡と対峙したときのセリフの選択肢はどれを選んでもOKだ。反撃を食らわずに室岡を倒したい人は、ダッキング→パンチ→パンチの順に選ぼう。とどめは好みのパンチでどうぞ。

最初は客として会話を選び、近づいてみるのもいいだろう。

謎の事件簿～洋子編～

洋子編のストーリー：夏のさなかワンルームマンションの一室で鳩野映子が頭を殴られて殺されているのが発見された。容疑者は数時間前から彼女の部屋に来ていた羽田美伊介。部屋から出てきたとき手に凶器は持っていなかったので、部屋の中にあるものを使って殺したと思われる。部屋の中に隠された凶器を2つ当てることが目的だ。推理をする前に、映子は非常に几帳面であったこと。また彼女はとても背が高く、犯人の美伊介は背が低かったことを覚えておこう。

熊野 売人の逮捕、事件解決か！

淀橋署に由香を発見したとの連絡入った。由香の容体を聞き、気が重くも美貴に電話をする熊野。そして神宮寺、洋子が来たところで発見時の状況や警察の動きなどの話をする。川島の死因は由香の無理心中が原因となっているので、まずはこの事実を確認するために神宮寺と現場へ向かう。また室岡を追う動きは神宮寺と同じなので、左のフローチャートを参考にしよう。

洋子 親友の変わり果てた姿に

事務所にいる洋子に、美貴から由香が見つかったとの連絡が入った。病院では熊野から詳しい話を聞き、美貴と由香のいる病室へ向かう。その後事務所で、神宮寺たちの捜査の報告を受けていると野田から、新宿で室岡の目撃通報があったと話を聞く。洋子も協力しようと、出かけるが謎の男に付きまとわれ、調査どころではなくなってしまうのだ。そこで助けてくれたのは……。

美貴 両親との再会

姉の部屋で帰りを待つ美貴の元に、由香が発見されたとの連絡が入った。病院のロビーで由香が麻薬中毒になっていると聞き、すぐさま病室へ行く。そこへ2人の両親が。久しぶりの再会に、親子はどんな会話をするのか？

熊野刑事の話では、由香を助けるために必要なのはPCD。つまり、麻薬らしい。

病室に来た両親は由香が失踪していたことを知らなかった。そのことにまだ動揺している。

4月21日 売人を裏で操る、女性の存在

室岡の証言で、今まで由香の関係者として話を聞いていた人物が、怪しくなってきた。本日はアリバイ調査が中心だ。

神宮寺

室岡の取り調べの結果で、化学知識に長けた女性が背後にいることがわかった。現時点で怪しいのは、由香の友人である益田と、共に研究をしている大森助教授の2人。まずは、この2人に会いに大学へ行こう。益田はすぐに見つかるが、大森は自宅で作業中とのこと。益田のアリバイを聞いた藤沢教授から、大森のマンションを確認して出かけよう。

1 **事務所**で取り調べの結果を聞く
▼
2 **文永大学**へ再び聞き込み
教室前(益田に会う)→**研究室前**(藤沢教授に会う)
▼
3 **大森助教授のマンション**へ行く
▼
4 **事務所**に戻って、調査結果を検討

室岡の証言で、浮かび上がってきた犯人の女性。由香に関係する2人のアリバイを調べに大学へ向かう。しかし、「川島」のことについては2人の意見が食い違っている。ここでも重要な証言が多いので、推理モードを使った「整理する」コマンドが出てくる。2人の話に不審なところはないか？

SIDE STORY まなみの占い

大森のマンションへ行った後、バーかすみでお酒を出してもらう。その後、「まなみ」に話し掛けると占いをしてくれる。さて、その結果は？

Scene2〜3 益田と大森のアリバイを確認

室岡の証言により、PCDを製造し、偽装心中を考えた真犯人は女性ということがわかった。また、川島殺害の指示も、その女性が出していたという話を聞き、由香の周辺の女性2人のアリバイを確認することに。1人は友人の益田。

彼女のアリバイは、共に研究をしている藤沢教授によって確認することができる。そして、大森助教授はマンションで作業中とのこと。藤沢教授から住所が聞ける。益田と大森。2人の証言はちぐはぐだ。どちらかが嘘をついている？

熊野 室岡の証言で新事実浮上

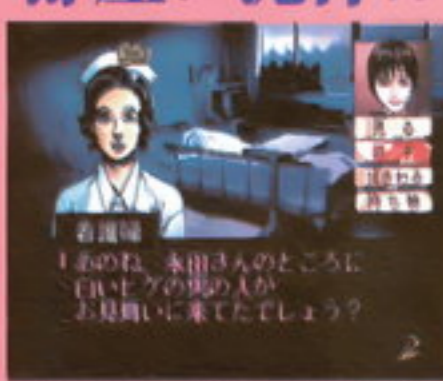
この日、熊野の最初の仕事は室岡の取り調べ。「睨みつける」のコマンドを2回使った後、「哀しく睨む」と室岡の中の悲しみの部分を引き出すことができる。ここで室岡の犯行、及び、真犯人の存在を知ることができるのだ。この後は、入手した情報を報告することがメイン。西山病院の美貴と、事務所の神宮寺たちにそれぞれ報告に行こう。どちらから先に行ってもいい。

洋子 パブあざみで写真を入手

洋子は川島の周辺から犯人の女性を探すことにした。まずは川島のアパートで大家から話を聞き、仕事場の古紙センターへ行く。ここで、従業員から川島の恋人の話と、以前メモに残したパブあざみという場所の話が聞ける。パブあざみは、「新宿駅」で電話帳を「職業別」で「調べる」か、新宿周辺で「尋ねる」5回で場所がわかる。

パブあざみで「店内」と「写真」を見ると、川島と女性が写った写真を入手することができる。これが犯人を決める決定打に。

美貴 由香の部屋に泥棒!?

熊野から取り調べの結果を聞き、再び悲しみに包まれる美貴。PCDの製造者は別にいるため、まだ入手できないというのだ。その日、病院を出てマンションに帰ると、由香の部屋から物音が聞こえてきた。姉の部屋の物音を「聞く」、そして部屋に「近づく」と由香の部屋の中に動く人影を「見る」。美貴に気付き、逃げた人影を追うと、それは本庁の石塚刑事だった……!?

今回の調査でわかったコトは…？

4月21日までの捜査でわかった情報を簡単にまとめてみた。ここまで解いた人は、復習として内容を確認してみよう。

●由香と川島の無理心中

由香が発見されたとき、PCDを製造したことを川島に知られ無理心中を計ったとされていたが、神宮寺の推理で間違いであることが判明。由香が残した遺書は偽物だった。

●室岡の犯罪

客にPCDを売っていた室岡は、製造などは一切知らない。PCDはコインロッカーで受け渡しをしていた。また、川島と由香の偽装無理心中の実行犯として捕まっている。

●PCD

新種の麻薬。化学物質ペンダクロロドルシエンの略称。一度中毒になった状態で、投与をやめると禁断症状でショック死してしまう。現段階で製法は明らかにされていない。

●益田と大森のアリバイ

室岡に無理心中の指示をした晩のアリバイ。益田は藤沢教授の家で研究レポートの作成。大森は1度は研究室にいたと証言したものの、2度目に自宅でレポートの作成と証言した。

●真犯人は？

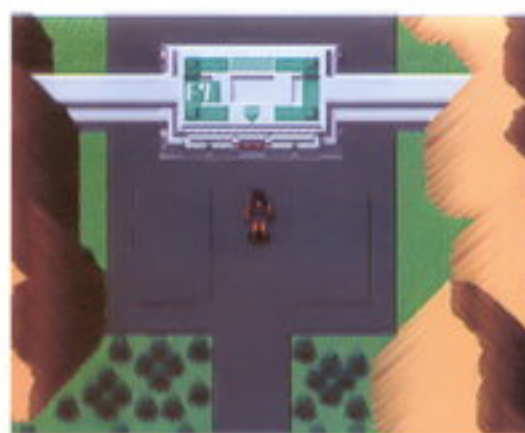
室岡の証言では女性であるということ。現段階では不可能だったPCDの製造に成功していることから、かなり化学の知識に長けた人物であると推測される。

〈ヒント〉 推理のヒント：最初に、台所はほとんど関係ないので行く必要はない。凶器の1つは「引き出しの中」に入っているのですぐにわかるはず。もう1つの凶器についてだが、この部屋の状態で、すでに「バラバラになって隠されている」ことを覚えておこう。その中の1つはカラーボックスの中に置かれている。この凶器は、1つめの引き出しの中にある凶器を「何故使う必要があったのか」を考えれば思い付くだろう。同じ場所でも調べるたびにその場所の説明も変わるので、気になったところは何度でも調べてみよう。

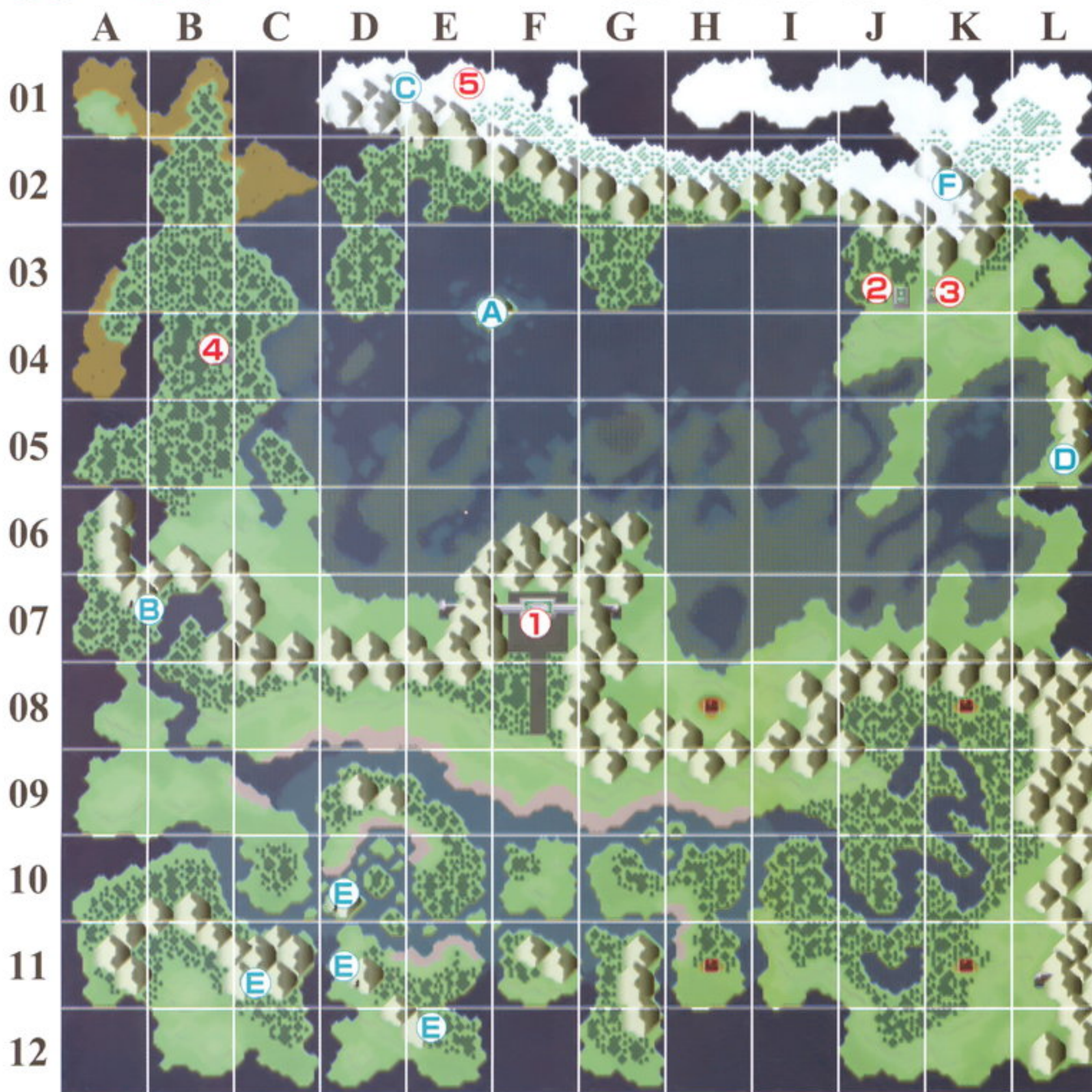
リンダキューブ 完全版

●アスキー●発売中●サイコスリラー＆ハンティングRPG●CD－ROM1枚＋完全サウンドトラックCD

西エリアを狩りつくせ!!

西エリア中央部の大部分を占める水上には、そこを得意とする動物が多く生息しており苦戦するハズ。うまく誘導して陸地で戦うよう心がけよう。また、希少価値の動物を捕獲するためには特殊な条件が必要となるので要注意！

南北をつなぐトンネルの中央にある街、バトルパーク。陸路ではここを通る以外に術がないので立ち寄る機会も多い。

西エリアMAP

西エリアは大きく分けて南北の2つに分けられる。東エリアより強敵に出会う頻度も高い。気をひきしめて。

❶(F-07) バトルパーク

西地区のほぼ中心に位置し、東西を結ぶトンネル上に存在する街。西地区最大の特徴といえる格闘場や、動物養殖場などがある。交通の便もよいので多くのハンターたちも利用している。

SHOP 木 装 動 肉 B 猟 銀 レ

❷(J-03) エターナ

シナリオAの物語で大きく関わってくる「グリーン製薬」の女社長である、エリザベスの館がある街。シナリオAの鍵となる場所なので、行き詰まったら立ち寄ってみるといいだろう。

SHOP 木 動 肉

❸(K-03) リナバレー

珍しい動物が多く住み着いているダンジョン「スパームリナ」への入り口がある。ダンジョン内には毒によってダメージを受ける場所も多いので、街でしっかり装備を整えてから入ろう。

SHOP 木 装 動 肉 B 薬 銀
※シナリオCのみ。シナリオAでは無人。

❹(B-04) コシカタ

ビースチャンの自治保護区で、中心には東エリアのミナゴのように大きな教会がそびえ立つ街。動物を捕らえるための貸し罠屋があり、ハンターたちに重宝がられているようだ。

SHOP 木 装 動 肉 B 銀
※シナリオCのみ。シナリオAでは無人。

ナマズ ♂ LV23 / HP262 / ♀ LV26 / HP900 VOL.20 P.41 オズボート参照。

❺(E-01) Gファクトリー

グリーン製薬が作った工場都市。作業はおもに機械がするため、ロボットが多く、人影はまばら。とはいえ、バードラインや銀行などの施設はあるのでサービス面であまり困ることはない。

SHOP 銀

西エリアワンポイント攻略

バトルパークを有効利用

バトルパークの格闘場で行われる大会。3種類のリングがあり、勝ち進めばそれぞれ異なる賞品が手に入る。使い道のない物ばかりだが、ある場所にいる人が、高額で買い取ってくれるので利用しよう。

大会には、捕らえることが困難な動物も登場。ラクに捕獲できるはず。

天候について

梅雨時や冬場には天候が荒れることがあり、それにともない動物の出現率も変化する。普段、捕まえにくい動物も、この時なら!?

天候によって出現率が左右される動物も多い。

擬態動物を捕まえよう！

フィールド画面では判別できないため、実際に接近してみるしかない。一定の条件を必要とする動物も居るので要注意。右は東・西エリアに登場するおもな擬態動物。

ヤドカリ（小岩）
イタチ（木）
クジャク（花）
クマ（岩）
サザエ（小石）
クジラ（島）
などなど……

SHOPデータの見方：各街のSHOPは以下のとおり。動：動物商　ホ：ホテル　装：装備屋　肉：肉屋　猟：猟犬屋　銀：銀行　レ：レンタ動物屋　薬：薬屋

地上動物データ

西地区といえばやはり、最大にして希少な擬態動物クジラ。ほかにも擬態するイタチや微小サイズのノミなど、見逃さないように。

西エリア南地区

イルカ

♂	♀
LV 10 / HP 172 / BP 22	LV 9 / HP 129 / BP 26
STR 145/DEF 165/AGL 189	STR 139/DEF 160/AGL 183
売 31 / シナリオA.B	売 14 / シナリオA.B
備考：撤退命令。左右移動。超音波ウェーブ。	備考：尻尾アタック。水浸し。

ワシ

♂	♀
LV 16 / HP 212 / BP 18	LV 15 / HP 161 / BP 20
STR 228/DEF 210/AGL 220	STR 219/DEF 190/AGL 214
売 236 / シナリオA.B	売：114 /シナリオA.B
備考：突撃チャージ。疾風カッター。	備考：突撃チャージ。真空ハリケーン。

ノミ

♂	♀
LV 9 / HP 120 / BP 99	LV 8 / HP 100 / BP 99
STR 180 / DEF 96 / AGL 220	STR 155 / DEF 88 / AGL 230
売 13 / シナリオA.B	売 6 / シナリオA.B
備考：仲間が狙った相手を狙う。催眠ビーム。吸血アタック。	備考：HPの大きい敵を狙う。分裂。大ジャンプ。吸血アタック。

カワウソ

♂	♀
LV 14 / HP 187 / BP 80	LV 12 / HP 120 / BP 75
STR 170/DEF 172/AGL 212	STR 148/DEF 152/AGL 190
売 114 / シナリオA	売 55 / シナリオA
備考：水浸し。左右移動。	備考：水浸し。左右移動。

絶滅があやぶまれている希少な動物、カワウソ。199X年以降には出現しなくなってしまうので、出会ったら、とりあえず捕獲しておこう。

コアラ

♂	♀
LV 20 / HP 168 / BP 16	LV 20 / HP 98 / BP 30
STR 152/DEF 168/AGL 144	STR 135/DEF 155/AGL 137
売 578 / シナリオA.B	売 347 / シナリオA.B
備考：力をためる。	備考：

ウマ

♂	♀
LV 17 / HP 204 / BP 78	LV 16 / HP 179 / BP 84
STR 147/DEF 145/AGL 256	STR 134/DEF 131/AGL 243
売 222 / シナリオA.B	売 118 / シナリオA.B
備考：左右移動。素早さが最も低い相手を狙う。	備考：左右移動。仲間が狙った相手を狙う。ステロイド注入。

リス

♂ LV 4 / HP 80 ♀ LV 3 / HP 70

VOL.20 p.40 東エリア西地区参照。

西エリア中央地区

カメ

♂	♀
LV 19 / HP 490 / BP 50	LV 18 / HP 308 / BP 45
STR 310/DEF 323/AGL 150	STR 282/DEF 301/AGL 172
売 694 / シナリオA.B	売 278 / シナリオA.B
備考：体当たりアタック。踏みつけブレス。	備考：捨て身アタック。無敵シェル。

イタチ

♂	♀
LV 12 / HP 172 / BP 25	LV 11 / HP 126 / BP 18
STR 170/DEF 169/AGL 240	STR 160/DEF 160/AGL 230
売 49 / シナリオA	売 22 / シナリオA
備考：DKガス。悪臭ファート。	備考：腐液。左右移動。

カバ

♂	♀
LV 15 / HP 350 / BP 16	LV 14 / HP 320 / BP 16
STR 240/DEF 251/AGL 160	STR 260/DEF 248/AGL 170
売 284 / シナリオA.B	売 151 / シナリオA.B
備考：水吹き。潜る。力をためる。	備考：撤退命令。力をためる。

ヤギ

♂	♀
LV 12 / HP 205 / BP 16	LV 12 / HP 196 / BP 20
STR 178/DEF 186/AGL 204	STR 180/DEF 182/AGL 200
売 113 / シナリオA	売 75 / シナリオA
備考：逃げる。撤退命令。	備考：連続アタック。左右移動。粘着液。

ペリカン

♂	♀
LV 11 / HP 221 / BP 62	LV 10 / HP 191 / BP 60
STR 250/DEF 155/AGL 280	STR 230/DEF 141/AGL 285
売 656 / シナリオA	売 567 / シナリオA.B
備考：左右移動。撤退命令。コブ回復。	備考：左右移動。前に狙われた敵を狙う。コブ回復。

珍しい条件が要求されるペリカン。その条件を知るには、町を徘徊しているホームレスの人々に累計100,000G以上寄付して、雑談してみるといい。

モリアオ

♂	♀
LV 17 / HP 176 / BP 26	LV 19 / HP 411 / BP 36
STR 240/DEF 203/AGL 258	STR 220/DEF 260/AGL 293
売 167 / シナリオA.B	売 2776 / シナリオA.B
備考：逃げる。アドレナリン。げろげろボイス。	備考：左右移動。素早さが小さい敵を狙う。逃げる。丸飲みアタック。性転換。

♂は西エリア北部のバトルパーク近辺で捕獲可能だが、♀は地上では絶対に出現せず、北部東に位置するダンジョン「ザス」にのみ、まれに出現する。

シロクマ

♂	♀
LV 21 / HP 260 / BP 77	LV 19 / HP 200 / BP 87
STR 264/DEF 242/AGL 198	STR 242/DEF 218/AGL 174
売 1080 / シナリオA	売 347 / シナリオA
備考：左右移動。HPの大きい敵を狙う。保護色。絶対零度ブレス。	備考：左右移動。仲間が狙った敵を狙う。突撃チャージ。塩吹き。

やはりシロクマだけあって、基本的に雪のあるところに出現する。北部の雪原にはいつでも登場するが、積雪時の中央部にも現れることがある。

ペンギン

♂	♀
LV 13 / HP 141 / BP 18	LV 12 / HP 106 / BP 17
STR 168/DEF 182/AGL 130	STR 160/DEF 170/AGL 145
売 68 / シナリオA	売 29 / シナリオA
備考：逃げる。集中命令。吹雪ストーム。左右移動。	備考：左右移動。逃げる。塩吹き。

パンダ

♂	♀
LV 47 / HP 650 / BP 60	LV 45 / HP 600 / BP 55
STR 633/DEF 799/AGL 570	STR 620/DEF 720/AGL 560
売 2869859 / シナリオA	売 918355 / シナリオA
備考：連続移動。	備考：連続移動。

非常に希少な動物、パンダ。レベルも高く、手に入れるためには骨が折れそうだ。西エリア中央部に出現する最後の動物。

西エリア北地区

トナカイ

♂	♀
LV 22 / HP 316 / BP 18	LV 21 / HP 232 / BP 22
STR 312/DEF 320 / AGL 305	STR 301/DEF 274/AGL 302
売 903 / シナリオA	売 407 / シナリオA
備考：踏みつけブレス。体当たりアタック。	備考：逃げる。撤退命令。左右移動。

キツネ

♂	♀
LV 21 / HP 232 / BP 24	LV 21 / HP 265 / BP 36
STR 272/DEF 262/AGL 300	STR 250/DEF 271/AGL 298
売 406 / シナリオA	売 407 / シナリオA
備考：逃げる。連続アタック。左右移動。	備考：逃げる。マッスル変げ。吹雪ストーム。左右移動。

トド

♂	♀
LV 26 / HP 880 / BP 30	LV 24 / HP 340 / BP 12
STR 368/DEF 350/AGL 210	STR 300/DEF 330/AGL 260
売 13200 / シナリオA	売 2823 / シナリオA
備考：撤退命令。左右移動。	備考：逃げる。体当たりアタック。かばう。

クジラ

♂	♀
LV 45 / HP 850 / BP 70	LV 42 / HP 650 / BP 70
STR 670/DEF 824/AGL 300	STR 650/DEF 750/AGL 320
売 1836710 / シナリオA	売 940395 / シナリオA
備考：HPの大きい敵を狙う。	備考：仲間が狙った敵を狙う。

捕獲の難しさNo.1といえるクジラ。海上に謎の島が出現したら、何とか地上までおびき寄せろ！

シロクマ

♂ LV 21 / HP 260 ♀ LV 19 / HP 200

西エリア中央地区参照。

ペンギン

♂ LV 13 / HP 141 ♀ LV 12 / HP 106

西エリア中央地区参照。

海上を飛ぶツバメ

夏場になると海上を飛行するツバメを目撃することができる。捕獲しようと近づいても、一目散に逃げてしまうので、捕らえることはおろか、戦闘することもできない。実はツバメを地上で捕まえるのは不可能で、捕獲する方法はスワロームで条件を満たした時のみ。あせって、貴重な時間と無駄な労力を使わないように。

困った時のシナリオフローチャート

シナリオA「メリークリスマス」中盤からの流れ

MERRY XMAS

ネクに呼び出されコシカタに行くと……。

リンダの失われた記憶を取り戻すべく、パンハイムから記憶回復薬を手に入れたケン。しかし、リンダは行方をくらましてしまう。

ホスピコの特別監視房へ行った後
▼
リンダ失踪後、1季節過ごす
▼ ホスピコで行方をくらましてしまうリンダ。ここはしばらく手掛かりを待とう。
ハーティアにてリンダと再会
▼ 留守電にミームからの連絡が入ってから自宅に戻ってみると、そこには……。
オスポートにて赤糸杉を調べる
▼ ミームに言われたとおり、オスポートを訪れる2人。そこで赤糸杉を見たリンダは、思い出によって記憶が……。
パラサイドでヒュームと会う
▼ しばらくすると（ケンのレベル16）、ヒュームから連絡が入り、リンダと再会することに。
リンダのレベル（目安は10）を上げる
▼ 結局、回復の糸口がつかめない2人。とりあえずはリンダにも体力をつけよう。
ネクに呼び出されてコシカタへ……
▼ 留守電にネクからのメッセージが入り、コシカタに呼び出される2人。教会を訪れると、そこでゲームをさせられ……。

動物データの見方：各動物データは以下のとおり。LV：レベル　BP：バトルポイント　STR：攻撃力　DEF：防御力　AGL：素早さ　売：売り値　シナリオ：出現シナリオ（シナリオCには必ず出現）

ダンジョン動物データ

西エリアのダンジョンに出現する動物たちは、東エリアの動物たちより比較的レベルが高め。また擬態動物や夜襲専門などの特性をもつ動物も多く登場する。そのぶん、希少な動物も多いのでよくチェックしておこう。

スパームリナにはダメージゾーンがある。回復アイテムを多めに用意しよう。

Ⓐ(E-03)ノースカメノス

春には必ず卵をGET!

名前のとおり、カメが多く住み着いているダンジョン。春になるとカメが卵を産むため、それを目当てに訪れるハンターも多い。カメの卵は東エリアのオズポートにある孵化場で孵化させたり、売ることもできる。しかし卵を奪うとカメが怒り、執拗に追ってくるので残りHPに常に気を配ろう。また、春には珍しい花が咲くが、リンダのいない状態で採集しても判別できないうえ、1季節経過後に枯れてしまう。カメ以外にもトドやアザラシの大型水棲動物が出現する。

アザラシ

♂	♀
LV 22 / HP 430 / BP 52	LV 20 / HP 220 / BP 38
STR 316/ DEF 336/ AGL 261	STR 280/ DEF 299/ AGL 256
売 1355 / シナリオA	売 289 / シナリオA
備考：体当たりアタック。絶対零度ブレス。	備考：塩吹き。左右移動。

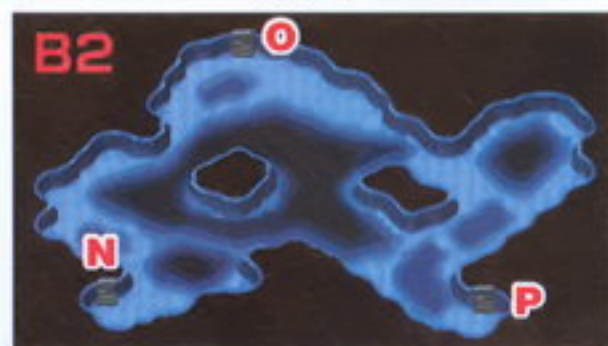
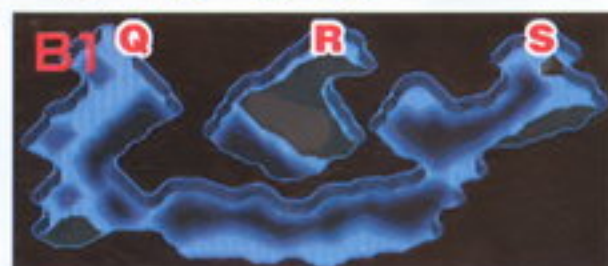
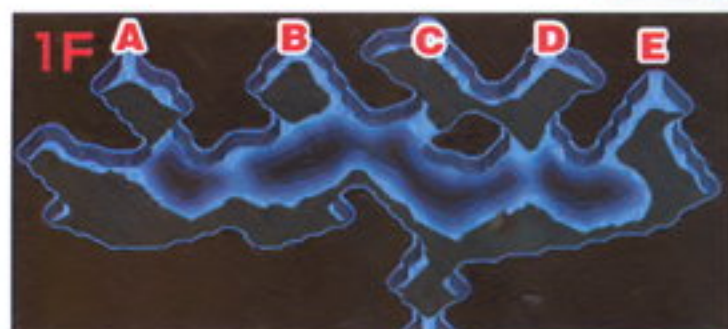
キツネ ♂ LV 21 / HP 232 ♀ LV 21 / HP 265
西エリア北地区参照。

カメ ♂ LV 9 / HP 490 ♀ LV 18 / HP 308
西エリア中央地区参照。

トド ♂ LV 26 / HP 880 ♀ LV 24 / HP 340
西エリア北地区参照。

イルカ ♂ LV 10 / HP 172 ♀ LV 9 / HP 129
西エリア南地区参照。

手に入るアイテム
1F：赤なずな×2（春）/赤すずしろ×2（春）。
B1：赤なずな×2（春）/大きな卵×5（春）。

これが貴重なカメの卵。春になると、いくつか地下1階に産み落とされる。

入り組んでいるように見えるが、実はそれほど迷うこともない。すべての通路が繋がっているので、下へ下へと進んでいけばカメの卵がある場所へたどり着ける。

花はすべて外見が一緒なので、リンダが一緒にいないと花の種類を判別できない。

Ⓑ(A-07)シャナイ

このダンジョンは床がやわらかく、落とし穴に頭を悩ませることになるだろう。B1に潜んでいるタコの丸飲み攻撃に、猟犬はひとたまりもないので、パーティからはずすのが賢明。

モンシロ ♂ LV 4 / HP 19 ♀ LV 5 / HP 26
1998/vol.20 p.43参照。

ムカデ

♂	♀
LV 23 / HP 238 / BP 48	LV 24 / HP 260 / BP 50
STR 292/ DEF 202/ AGL 222	STR 191/ DEF 271/ AGL 231
売 847 / シナリオA.B	売 823 / シナリオA.B
備考：左右移動。連続アタック。	備考：左右移動。

タコ

♂	♀
LV 11 / HP 132 / BP 20	LV 12 / HP 199 / BP 22
STR 165/ DEF 141/ AGL 157	STR 180/ DEF 152/ AGL 159
売 22 / シナリオA.B	売 231 / シナリオA.B
備考：	備考：逃げる。丸飲みアタック。

手に入るアイテム
1F：使い捨てテント/王者のベルト/大金塊。
B1：獣人の首飾り。

驚くと思わず壁際によってしまいそうだが、実は落とし穴は壁際に多くあるのだ。一気に駆け抜けてしまおう。

Ⓒ(D-1)スワローム

前述のとおり、空を飛ぶツバメは捕らえることができないので、夏にこの場所で捕獲を試みる。はじめはネズミが邪魔をして捕らえられないので、まずはネズミから退治し、それからハンティング。夜にはフクロウも出現するので、こちらから野営をして誘い、捕獲しよう。

ネズミ

♂	♀
LV 4 / HP 82 / BP 22	LV 4 / HP 82 / BP 22
STR 75 / DEF 66 / AGL 110	STR 75 / DEF 66 / AGL 110
売 7 / シナリオA.B	売 7 / シナリオA.B
備考：左右移動。逃げる。	備考：逃げる。仲間を呼ぶ。左右移動。

ツバメ

♂	♀
LV 15 / HP 152 / BP 62	LV 14 / HP 160 / BP 30
STR 168/ DEF 200/ AGL 340	STR 154/ DEF 198/ AGL 368
売 114 / シナリオA.B	売 91 / シナリオA.B
備考：逃げる。疾風カッター。左右移動。	備考：逃げる。疾風カッター。左右移動。

フクロウ

♂	♀
LV 17 / HP 222 / BP 55	LV 16 / HP 211 / BP 44
STR 277/ DEF 238/ AGL 301	STR 252/ DEF 224/ AGL 285
売 296 / シナリオA.B	売 237 / シナリオA
備考：超音波ウェーブ。	備考：絶叫パラノイア。

フクロウの夜行性は広く知られている。もちろんこのゲームでも同様で、ふつうに探索しても出会うことがない。野営して夜襲されたところを狙う。

手に入るアイテム
B1：獣人の首飾り。

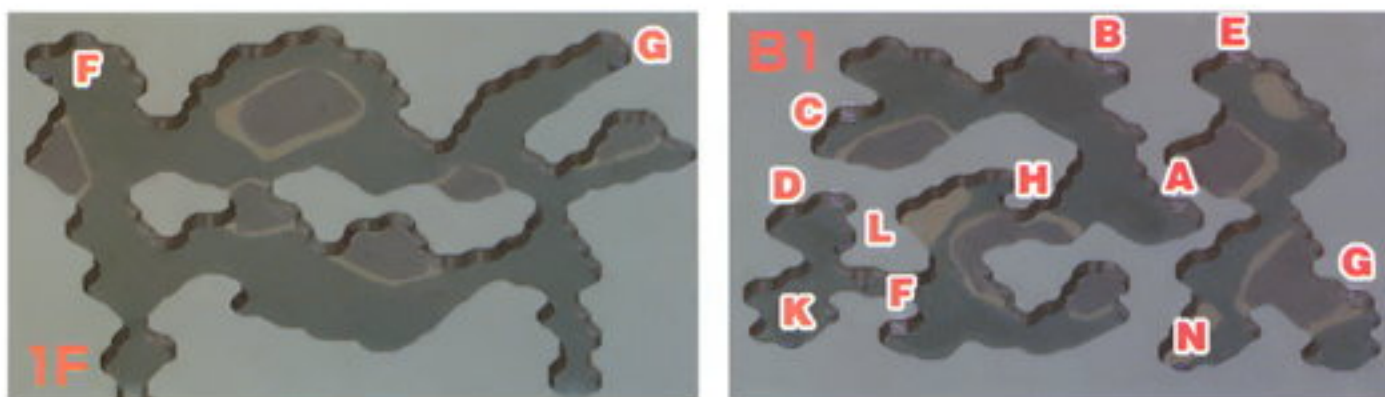
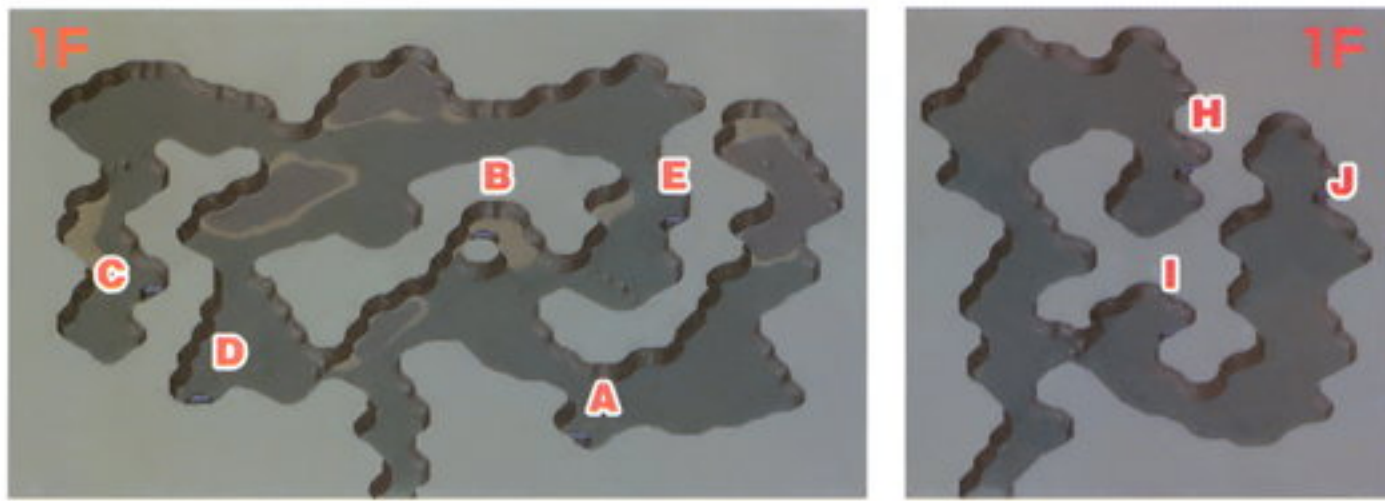
Ⓓ(L-5)ザス

地上でいとも簡単に捕獲することができるモリアオの♂。しかし、♀はいっこうに見つからないので、困っている人も多いはず。実はモリアオ♀は非常に希少で、ここでしか捕らえることができないのだ。さらに季節は春のみなので注意が必要。またシナリオCでは、ダンジョン内のテントにモレクが住み着いており、彼の質問にまじめに答えるとリンダに特殊能力「鳴きまね」を教えてくれる。この特殊能力以外にもシナリオCでのみ修得可能な能力が、西エリアには4つほど隠されている。クリアするために絶対必要、というわけではないが、探して覚えてみるのも楽しいし、実戦で役に立つ。

このテントにモレクが出現するのはシナリオCのみ。ほかのシナリオではもぬけの殻なのだ。

モリアオ ♂ LV 17 / HP 176 / BP 26 ♀ LV 19 / HP 411
西エリア中央地区参照。

手に入るアイテム
1F：立派なウンチ。

E (D-10、D-11 E-12、C-11) ウルマ

4つの入り口があるこのダンジョンの、うち2つの入り口はこのフロアにある。ここから進める階段は2つだけなので混乱しそうだが、最終的には必ず地下2階につながっていることを頭に置いておこう。

このフロアがこのダンジョンの最下層。ここから地上への通路には行き止まりなどが多くあるが、ここを基点にして消去法で階段を選別していけば、迷わず行き来できるはずだ。

トラはここで捕獲せよ

入り口が全部で4つあり、うかつに入ると迷ってしまう複雑な構造をしたダンジョン。装備を整えずに突入すると中から戻ることが出来なくなってしまうので注意したい。また、A級保護指定のトラはここでのみ捕獲することができる（捕獲でなければオークションでも手に入れることができるが非常に高値!!）。ほかにも水たまりには、水棲動物のエイやアメンボ、マンボウが出現する。

エイ

♂	♀
LV 19 / HP 208 / BP 18	LV 21 / HP 448 / BP 20
STR 270/ DEF 280/ AGL 330	STR 302/ DEF 325/ AGL 306
売 347 / シナリオA	売 813 / シナリオA
備考：連続アタック。	備考：逃げる。鎧スキン。体当たりアタック。

手に入るアイテム

1F：王者のベルト/ワニのムチ/ツルツル卵。
B1：青ききょう/赤なずな/ワニブーツ/サイアーマー/ツルツル卵。
B2：ツルツル卵。

トラ

♂	♀
LV 21 / HP 376 / BP 30	LV 20 / HP 280 / BP 17
STR 360/ DEF 312/ AGL 280	STR 304/ DEF 320/ AGL 272
売 4330 / シナリオA.B	売 2313 / シナリオA
備考：雄叫び。	備考：力をためる。

ヘビ

♂	♀
LV 16 / HP 218 / BP 21	LV 13 / HP 196 / BP 22
STR 233/DEF 193/ AGL 208	STR 198/ DEF 167 / AGL 206
売 364 / シナリオA.B	売 162 / シナリオA.B
備考：胴締めホールド。左右移動。	備考：逃げる。丸飲みアタック。溶解液。左右移動。

マンボウ

♂	♀
LV 23 / HP 800 / BP 32	LV 21 / HP 750 / BP 41
STR 295/ DEF 274/ AGL 291	STR 274/DEF 253/AGL 286
売 1694 / シナリオA	売 723 / シナリオA
備考：HPの大きい敵を狙う。逃げる。何もしない。	備考：逃げる。何もしない。

マンボウは出現しても、こちらを攻撃するわけでもなく漂っているだけ。とる行動は逃げるのみだ。

サイ ♂ LV 18 / HP 216 ♀ LV 17 / HP 192
1998/Vol.20 p.41 東エリア北地区参照。

F (K-2) スパームリナ

リナバレーからダンジョンに入った場合、必ずこのフロアへたどり着く。ここからはエターナにある女社長の屋敷へと抜けることができ、さらに地下2階を経由して西エリア北地区へ抜けられる。地下3階を探索すると、ある動物と遭遇するかも。

手に入るアイテム

1F：使い捨てテント/回復タブ100/迷彩スプレー。
B1：ムチムチ卵×2/すてきなウンチ。
B2：ズタグツ/回復タブ100。

野営で「夜襲」を待つ!

リナバレーの中から入ることのできる、西エリアで最も入り組んだダンジョン。所々に、入るとダメージを受けてしまう酸の沼地があり、ケンたちの行く手を阻む。しかしここには、沼地に入らないと出現しない動物もいるので回復アイテムの準備をして挑もう。ここから女社長の屋敷、Gファクトリーに抜けられる。

コウモリ

♂	♀
LV 15 / HP 137 / BP 26	LV 15 / HP 146 / BP 18
STR 212/ DEF 160/ AGL 270	STR 220/ DEF 160/ AGL 277
売 71 / シナリオA.B	売 71 / シナリオA.B
備考：神経ガス。左右移動。超音波ウェーブ。	備考：左右移動。残像スパーク。絶叫パラノイア。吸血アタック。

夜行性のコウモリを捕獲するためには、ダンジョン内で野営をし、夜襲してくるところを狙おう。

クラゲ

♂	♀
LV 15 / HP 280 / BP 23	LV 14 / HP 240 / BP 28
STR 190/ DEF 121/ AGL 170	STR 182 / DEF 96 / AGL 161
売 107 / シナリオA.B	売 91 / シナリオA.B
備考：必殺ニードル。	備考：回復。発光ボディ。分裂。

クラゲはダンジョン内に点在する酸の沼地で出会うことがある。捕獲方法は各自工夫して。

カエル

♂	♀
LV 19 / HP 196 / BP 28	LV 21 / HP 451 / BP 24
STR 281/ DEF 248/ AGL 290	STR 308/DEF 260/AGL 260
売 87 / シナリオA.B	売 1168 / シナリオA.B
備考：左右移動。水吹き。	備考：迷走ガス。大ジャンプ。

アメンボ

♂	♀
LV 14 / HP 175 / BP 26	LV 4 / HP 153 / BP 45
STR 191/DEF 204/AGL 215	STR 188/ DEF 211/ AGL 223
売 114 / シナリオA	売 114 / シナリオA
備考：左右移動。窒息ガス。迷走ガス。	備考：逃げる。回復。

ヒツジ

♂	♀
LV 5 / HP 160 / BP 24	LV 15 / HP 168 / BP 30
STR 208/ DEF 216/ AGL 224	STR 192/ DEF 224/ AGL 224
売 53 / シナリオA	売 71 / シナリオA
備考：逃げる。集中命令。突撃チャージ。	備考：性転換。回復。

クマ

♂	♀
LV 21 / HP 440 / BP 22	LV 20 / HP 250 / BP 18
STR 312/ DEF 340/ AGL 308	STR 270/ DEF 310/ AGL 285
売 3380 / シナリオA.B	売 325 / シナリオA.B
備考：雄叫び。	備考：鎧スキン。体当たりアタック。体をなめる。

アナザー・メモリーズ

●スターライトマリー●発売中（7月2日発売）●5,800円●恋愛アドベンチャー●全年齢推奨●1人プレイのみ

二股プレイは厳禁！ 彼女を落とすための基本ポイントはコレ!!

本作の基本は、とにかく1人だけを追いかけるようにすること。最初の分岐が発生する前までは、特に狙いを絞ったプレイをしなくても……と思うかもしれないが、ここで狙った娘の好意（隠しパラメータ）を集中して上げておかないと、後々不都合が生じる可能性があるのだ。確実に特定の娘を落としたいのなら、二股プレイは控えるようにすべきだろう。

1 高い自我を保つ

自我は、さまざまな局面で消費する。女の子絡みのイベントがいつ起きてもいいように、失った自我はすぐに回復させるようにしよう。

2 休日イベントで会う

休日の街で女の子に会うことで、その娘の好意を得ることができる。誰がいつ、どこにいるのかは、キャラ別攻略の項でチェック可能。

3 メインイベントでもしくじらない

当然のことだが、メインのイベントで誤った選択をしないようにすることも非常に重要だ。

休日パートを有効に使えるかどうかが勝負だ！

休日の過ごし方だが、まず最優先させるべきは、狙っている女の子のイベント。これは、必ず発生させるようにしたい。次に重要なのが、自我の回復。育成やバイトは、先のイベントが出ないときに実行しよう。休息は、疲労度が2ケタになったあたりで行うとよい。なお、狙っていない女の子のイベントは、あまり起こさないほうが無難。意中の相手以外の娘の好意が極端に上がると、不本意な展開になってしまう可能性があるからだ。

能力値は、戦闘と一部のイベントに影響。まんべんなく伸ばすのが無難だろう。

お目当ての女の子に会えるチャンスは、できるだけ逃さないこと。ちなみに、こうした休日イベントで、自我を消費してしまうこともある。

街を歩くうえでの注意

名前が「？？？」になっている場所に行くと、必ず、そこの名前と機能がわかるイベントが発生する。これを見た後でないと（つまり、場所名がわかっていないと）、その場所で起こる他のイベントが発生しないので注意。

序盤のうちに、全ての場所の名前を確認しておくようにしたい。でないと、以降のイベントを発生させられない。

イベント発生の優先順位は、メインシナリオ絡み＞場所紹介＞キャライベント＞バイト発見、となっている。

バイト早見表

この表は、いつ、どこに、どんな条件を満たして行けば、バイトを見つけられるかをまとめたもの。内容については見つけてのお楽しみ、ということにしておくが、基本的には、高い能力値を要求されるものほど報酬は高い。なお※の付いたバイトは、シナリオ展開によっては絶対見つけられない。

期間	時刻	場所	条件
1年4月14日～1年11月28日	朝～夕	喫茶サヴォール	なし
1年4月14日～1年11月28日	朝～夕	市場	魔法剣60以上
1年4月14日～1年11月28日	朝～夕	劇場	一般60以上
1年4月14日～1年11月28日	朝～夕	ルフタール魔導学院	神聖60以上
1年4月14日～1年11月28日	朝～夕	市場	精霊60以上
1年4月14日～1年3月1日	朝～夕	喫茶サヴォール	魔法剣200以上
1年4月14日～1年3月1日	朝～夕	ルフタール魔導学院	一般200以上
1年4月14日～1年3月1日	朝～夕	競技場	神聖200以上
1年4月14日～1年3月1日	朝～夕	ドラゴンショップ	精霊200以上
1年4月14日～2年6月30日	朝～夕	競技場	魔法剣330以上
1年4月14日～1年9月25日,1年10月23日～2年6月30日	朝～昼	触媒屋	一般330以上
1年4月14日～2年6月30日	朝～夕	ファッションモール	神聖330以上
1年4月14日～2年6月30日	朝～夕	ルフタール魔導学院	精霊330以上
1年9月4日～2年6月30日	朝～夕	市場	なし
1年9月4日～2年11月27日	朝～夕	市場	魔法剣460以上
1年10月23日～2年11月27日	朝～夕	触媒屋	一般460以上
1年9月4日～2年11月27日	朝～夕	魔導学院寮	神聖460以上
1年9月4日～2年11月27日	朝～夕	劇場	精霊460以上
1年1月5日～2年11月27日	朝～夕	教会	なし
1年1月5日～2年2月23日	朝～夕	競技場	魔法剣600以上
1年1月5日～2年2月23日	朝～夕	ルフタール魔導学院	一般600以上
1年1月5日～2年2月23日	朝～夕	本屋	神聖600以上
1年1月5日～2年2月23日	朝～夕	精霊魔術勉強コマンド実行時	精霊600以上
2年4月6日～2年10月15日	昼	魔導学院寮	なし
2年4月6日～2年2月23日	朝～夕	運送屋バイト実行時	魔法剣730以上
2年4月6日～2年2月23日	昼	喫茶サヴォール	一般730以上
2年4月6日～2年2月23日	朝～夕	教会	神聖730以上
2年4月6日～2年2月23日	朝～夕	王城	精霊730以上※
2年8月5日～2年2月19日	朝～夕	王城	なし
2年10月1日～2年2月19日	朝～夕	商館バイト実行時	なし
2年10月1日～2年2月19日	朝～夕	王城	すべて900以上

バトルの発生に備えて

使用カードの入れ替えや確認は、できるだけマメに行うようにしたい。まれにではあるが、試験をはじめとするメインイベント以外のイベント中にも、戦闘になることがあるからだ。おすすめカードは「ホールド」。序盤から数多く手に入るわりに、効果は強力だ。逆に回復系のカードは、あまりたくさん用意する必要はないだろう。

回復系カードは、案外使いづらい。攻め中心でいくとよい。

戦闘時には、役になっているカードから出していく。出し惜しみする必要はない。

ここまでは一本道! 冬至までの主要イベントを攻略!!

前ページでも軽く触れたが、1年目の冬至祭まではストーリーが分岐せず、ほぼ一本道。ここでは、そこに至るまでのメインイベントを、簡単に紹介&攻略していこう。狙っているキャラが関係するイベントは、確実に成功させること。

イベントの成否は、行動選択と、戦闘の結果で決まる。

1. 新歓時期 (4月6日~4月12日)

選んだ選択肢によって展開は微妙に変化するが、どんな行動をしても最終的には同じ結果になる。また、好意の変動も少ないようなので、あまりシビアに考えて行動する必要はない。気軽に進めていけばOK。ゲームに慣れるための準備期間のようなものだ。

どういう選択をしても、結局は他のメンバー共々、魔道探求会に入ることになる。

2. 課外授業 (5月3日)

関係キャラ　オリビア

パートナーは、かならずオリビアになる。アドベンチャーパートは、クリックできそうな箇所を片っ端からクリックしていけば、楽にクリアできるはずだ。あとは、1回目の戦闘に負けなければOK。普通にパラメータを伸ばしてきていれば、まず負けることはない。ちなみに、最初に聞かれる質問の答えは「アルカ(力)」だ。

オリビア以外のキャラを誘っても断られてしまう。オリビアと行くしかないのだ。

謎の敵との戦闘

このイベントのラストで、謎の敵と戦うことになる。こいつの実力はかなりのもので、まず勝つことはできないが、負けても特に悪影響はないので、心配する必要はない。ちなみにこの敵は、ストーリーの鍵を握る重要な存在だ。

謎の敵は、かなり強烈な攻撃をしてくる。

3. 試験 (6月30日~7月2日)

関係キャラ　シャーロット

パートナーは、確実にシャーロットになる。ここである条件を満たしておかないと、シャーロットのシナリオに進むことができなくなってしまうので、彼女狙いの場合は気合を入れて挑むようにしたい。その条件というのは、「彼女のことを思い出す」こと。そのためには、試験前の外出時、および試験中に、回想イベントを見る必要がある。これについては、次ページのキャラ別攻略を参照してほしい。

あと、試験をうまく進めるため、事前にライナスヌークについて調べておきたい。校内移動時に、掲示板→図書館と移動すればOKだ。

2回、回想を見なければならない。洞窟内で、怪物に会った後の選択が重要だ。

ライナスヌークについては、試験前に調べておく。

シャーロット狙いの場合は必ず回想を見る

4. 夏合宿 (7月30日~8月5日)

関係キャラ　アリアン

アリアン狙いの場合は、合宿について話し合っているときに「俺、行けません」を選択するようにしよう。そうすることによって、彼女の好印象を得ることができる。

合宿開始後は、重要な選択を迫られたりすることはない。ストーリー展開を楽しんでいればOKだ。ただし、戦闘には負けないように。

思いきって「行けない」を選択。どちらを選んでも、最終的には合宿に行くことになる。

5. 夏至祭 (8月27日)

関係キャラ　ティカ、マーシャ、アリアン

ここは、少しばかり分岐がある。誘えるキャラは、ティカとマーシャ、それにアリアンの3人。このうち、マーシャは簡単に誘えるので問題ないはずだ。アリアンに関しては、誘う際に「変装」を選択。その後は、自我が減る選択をしていくのが無難なようだ。

残る1人、ティカを誘うのはけっこう面倒だ。大切なのは牧場で、おじいさんにしつこく道を聞いておくこと、あとは、彼女が喜びそうな選択肢を選んでいけば良い。

なお、他のキャラを誘おうとするとマーシャが登場。彼女を誘わないと、ベスタと行くハメになる。

残念ながら、マーシャ、ティカ、アリアン以外の娘とは行けない。ベスタと行くことは可能だが……。

ここで、おじいさんに対してしつこく食い下がっておかないと、山道で迷ってしまいやすい。

6. クレア告白・試験 (11月6日~12月1日)

関係キャラ　イーフィー

クレア絡みのイベントは、実はさほど重要ではないらしい。選択肢が出る局面もあるが、どれを選んでも、結果にあまり変わりはないようだ。

11月に行われる試験だが、最初の分かれ道は、東へ行くほうが楽。その後は、イーフィー狙いの場合は自我が減るような選択を、そうでないなら自我消費の少ない選択をしていこう。

他のキャラ(特にオリビア)を狙っている場合、ここで自我を減らすべきではない。

7. 冬至祭 (12月30日~閏月5日)

関係キャラ　全員(特にオリビア、シャーロット)

ここで、最初の大きな分岐が発生する。ズバリ言ってしまうと、ここからキャラ固有のシナリオに突入する可能性があるのは、オリビアとシャーロット。他のキャラに関しては、レイカに「○○が好き」と言っても、分岐は発生しない。なお、次の大きな分岐が発生するのは2年目以降だ。

具体的な進め方については、キャラ別攻略を参照。オリビア、シャーロットに関していえば、ここできっちり告白するんだという意識で選択肢を選んでいくと、うまくいきやすい。

分岐が起こる2人を選ぶと、何度も選択を迫られることになる。

他のキャラを選んだ場合も、わりと頻繁に選択肢が出る。

各キャラを落とすために、1年目にやるべきことを伝授!!

ここでは、1年目の進め方の指針をキャラ別に示していくと同時に、1年目の休日に発生するイベントの一覧を紹介していく。なお、一覧に載っているイベントの中には、そのキャラの固有シナリオに進んでいなければ発生しないようなものもあるので注意。狙いを1キャラに絞っていれば、ほとんどのイベントは見られるはずだ。

今回の範囲で直接分岐するのはこの2人!!

シャーロット　オリビア

アリアン～夏合宿と冬至祭がポイント

1年目に起こる、彼女絡みの大きなイベントは夏合宿くらい。これに関しては、前ページで解説済みだ。絶対にクリアしなければいけないイベントや、特に注意すべきポイントなどはないので、休日イベントで、地道に好感度を得ていけば問題ないだろう。もちろん冬至祭には、彼女を誘うようにすること。

アリアンと接していくうえでのポイントは、「普通の女の子として見てあげる」こと。身分がどうこうという言い方はすべきではない。冬至祭でも、これをふまえて行動しよう。

期　間	時刻	場　所
1年4月7日のみ	朝～昼	王城
1年4月14日～1年4月28日	朝～夕	ルフタール魔導学院
1年4月14日～1年4月28日	朝～夕	ファッションモール
1年4月14日～1年5月26日	朝～夕	王城
1年5月5日～1年5月26日	朝	教会
1年5月5日～1年5月26日	昼～夕	本屋
1年5月5日～1年5月26日	朝～昼	ファッションモール
1年5月5日～1年5月26日	昼～夕	市場
11年6月3日～1年6月24日	昼	本屋
1年6月3日～1年6月24日	昼	教会
1年6月3日～1年6月24日	夕	王城
1年6月3日～1年6月24日	昼	市場
1年6月3日～1年6月24日	朝	ファッションモール
1年8月6日～1年8月20日	昼	劇場
1年9月4日～1年9月25日	昼	楽器屋
1年9月4日～1年9月25日	夕	本屋
1年10月2日～1年10月30日	朝	ルフタール魔導学院
1年10月2日～1年10月30日	夕	本屋
1年11月7日～1年11月28日	夕	市場
1年11月7日～1年11月28日	昼	市場
1年11月7日～1年11月28日	朝	王城
1年11月28日のみ	朝～夕	教会
1年1月5日～1年1月26日	朝～昼	教会
1年1月5日～1年1月26日	昼	ファッションモール
1年1月5日～1年1月26日	夕	教会
1年2月3日～1年3月1日	夕	競技場

地道に好感度をゲット

大きなイベントが起こるのは2年目以降。1年間は、とにかく彼女と会っていればOKだ。

シャーロット～序盤から勝負は始まっている

まず、前ページでも触れた試験。ここで彼女のことを思い出さないといけない。外出してシャーロットを見かけたときには「見守る」を選択。そして試験時には、最初に出てくる魔物との戦闘を避け、その後で走って逃げるようにしよう。スマートに決めてしまうと、逆に思い出せないのだ。

そして、直接の分岐点である冬至祭。ここでは、彼女の気持ちを考えて行動するようにすること。ヒントは「自我が減る選択肢がベストとは限らない」だ。そのうえで、シャーロットが好きだという気持ちを、しっかり伝えるようにすれば大丈夫だ。

※表の☆は場所紹介イベントを兼ねる。

期　間	時刻	場　所
1年4月7日のみ	朝～夕	市場
1年4月14日～1年4月28日	朝～昼	市場
1年4月14日～1年4月28日	朝	教会☆
1年4月14日～1年4月28日	朝～夕	本屋
1年4月14日～1年4月28日	朝～夕	楽器屋
1年5月5日～1年5月26日	昼～夕	本屋
1年5月5日～1年5月26日	朝～夕	劇場
1年5月5日～1年5月26日	昼～夕	本屋
1年5月5日～1年6月3日	朝～夕	教会
1年6月3日～1年6月24日	朝	教会
1年6月3日～1年6月24日	朝	教会
1年8月13日～1年8月20日	昼	市場
1年8月13日～1年8月20日	夕	ファッションモール
1年8月13日～1年8月20日	夕	魔導学院寮
1年9月4日～1年9月25日	昼	市場
1年9月4日～1年9月25日	昼	牧場
1年9月4日～1年9月25日	昼	本屋
1年10月2日～1年10月16日	夕	競技場
1年10月2日～1年10月30日	昼	触媒屋
1年10月2日～1年10月30日	夕	市場
1年10月2日～1年10月30日	昼	教会
1年10月2日～1年10月30日	夕	魔導学院寮
1年11月7日～1年11月28日	夕	市場
1年11月7日～1年11月28日	昼	魔導学院寮
1年1月12日～1年1月26日	朝	教会
1年2月3日～1年3月1日	昼	本屋
1年2月3日～1年3月1日	昼	ルフタール魔導学院
1年2月3日～1年3月1日	昼	ファッションモール

試験で昔を思い出す

こいつとは戦わないようにする。うまくいけば、このしばらく後に回想シーンになる。

冬至祭前後の選択は慎重に!!

彼女はどうすれば喜ぶのか。それを考えて行動を選択しよう。

伝えるべき心は、きちっと伝える。うやむやな発言はしないように。

オリビア～冬至祭前に自我とお金を温存する

冬至祭前後がポイント。まず、冬至祭で彼女のために購入するプレゼントの値段が3200マインなので、11月の試験が始まる前までに、それだけのお金を貯めておくようにする。そして試験時には、可能な限り自我を温存。なぜなら、試験終了後すぐに、自我を消費するような選択を何度か迫られることになるからだ。試験で下手に自我を使ってしまうと、肝心な場面でベストな選択肢が選べなくなってしまうので注意しよう。

あとは、迷うことなく彼女にアプローチしていけば、問題なく彼女のシナリオに入れるはずだ。

プレゼントのために働く

お金がない場合、より安いものも買えるが、できれば一番良い品をプレゼントしてあげたいところだ。

よけいな自我消費は避ける

試験では、できる限り自我の消費を避けるように行動する。

期　間	時刻	場　所
1年4月14日のみ	朝～夕	楽器屋
1年4月21日のみ	朝～夕	ルフタール魔導学院①
1年4月21日～1年6月3日	夕	遊戯場
1年4月21日,1年5月5日～1年6月3日	朝	喫茶サヴォール
1年4月21日,1年5月5日～1年6月3日	朝	楽器屋
1年4月21日～1年6月3日	昼	遊戯場
1年4月21日～1年6月3日	昼	触媒屋
1年4月28日のみ	朝	①の約束を守る
1年5月5日～1年5月26日	朝～夕	本屋
1年6月10日～1年7月1日	夕	遊戯場
1年6月10日～1年7月1日	昼	触媒屋
1年6月10日～1年7月1日	朝	ルフタール魔導学院
1年6月10日～1年7月1日	昼	喫茶サヴォール
1年8月6日～1年8月13日	夕	遊戯場
1年8月6日～1年8月20日	昼	喫茶サヴォール
1年8月20日のみ	朝～昼	劇場
1年9月4日～1年9月18日	夕	競技場

期　間	時刻	場　所
1年9月4日～1年9月18日	朝	喫茶サヴォール
1年9月4日～1年9月25日	夕	ドラゴンショップ
1年9月4日～1年9月25日	昼	喫茶サヴォール
1年10月2日～1年10月16日	昼	競技場
1年10月2日～1年10月30日	夕	楽器屋
1年10月2日～1年10月30日	昼	ファッションモール
1年11月7日～1年11月28日	夕	遊戯場
1年11月7日～1年11月28日	朝	喫茶サヴォール
1年11月7日～1年11月28日	昼	市場
1年1月5日～1年1月26日	朝	教会
1年1月5日～1年1月26日	昼	遊戯場
1年1月5日～1年1月26日	夕	市場
1年1月5日～1年1月26日	朝	触媒屋
1年2月3日～1年3月1日	夕	本屋
1年2月3日～1年3月1日	朝	劇場
1年2月3日～1年3月1日	夕	王城
1年2月3日～1年3月1日	昼	ジェナスの家

ティカ～重要イベント多し

彼女のシナリオに分岐するのはまだ先だが、クリアするために解いておかなければならないイベントは存在する。これについては、下のカコミを見てもらいたい。

また、彼女を狙うのであれば、夏至祭と冬至祭には、彼女を誘うようにしたい。夏至祭のポイントについては、前ページを参照。花火を見るグラフィックを見ることができたら成功、と思っておけばいい。冬至祭では、ティカの実力を信じている、ということを強調するような選択をすること。※表の☆は場所紹介イベントを兼ねている。

期間	時刻	場所
1年4月7日のみ	朝～昼	競技場
1年4月7日～1年8月20日	朝	牧場☆
1年4月14日～1年4月28日	夕	ルフタール魔導学院
1年4月21日～1年5月5日	夕	ドラゴンショップ
1年5月5日～1年5月19日	昼	競技場
1年5月5日～1年5月26日	朝	王城
1年5月19日～1年6月3日	朝～昼	市場
1年5月26日～1年6月10日	昼	牧場
1年8月6日～1年8月20日	夕	競技場
1年9月4日～1年9月25日	朝	市場
1年9月4日～1年9月25日	朝	牧場
1年9月4日～1年9月25日	夕	ドラゴンショップ
1年9月11日～1年9月25日	朝	本屋
1年10月2日～1年10月30日	昼	競技場
1年10月2日～1年10月30日	夕	ルフタール魔導学院
1年10月2日～1年10月30日	朝	市場
1年10月2日～1年10月30日	昼	牧場
年11月7日～1年11月28日	夕	市場
年11月7日～1年11月28日	夕	ルフタール魔導学院
年11月7日～1年11月28日	昼	王城
1年1月5日～1年1月26日	夕	触媒屋
1年1月5日～1年1月26日	夕	競技場
1年1月5日～1年1月26日	朝	ルフタール魔導学院
1年1月5日～1年1月26日	夕	王城
1年2月3日～1年3月1日	朝	ルフタール魔導学院
1年2月3日～1年3月1日	昼	本屋
1年2月3日～1年3月1日	昼	ドラゴンショップ
1年2月3日～1年3月1日	昼	ルフタール魔導学院

夏至祭には必ず彼女を

おじいさんに道を聞いて、ティカに会いに行けばいい。

9月25、26日に最初の重要イベントが!!

ドリスというのは、ティカが住み込みで働いている牧場の主だ。

本文で触れた、必ず解くべきイベントがこれ。クリアしていないと、ティカとハッピーな結末を迎えることはできない。

イベントは、9月25日に競技場、ファッションモール、喫茶サヴォール、牧場、市場、ルフタール魔導学院のどれかへ行くことで始まる（時間はいつでも大丈夫）。行った先では、怪しげな男に話しかけられるはず。これを見たら、翌日にティカを見に行くという選択をし、その後に始まる戦闘に勝てばOKだ。

シャーリー～シャーロットシナリオに進んでおく

他のキャラは、どんなプレイの仕方をしていても確実に登場するが、彼女のみ、特定の条件を満たさないと現れない。そういう意味では、特殊なキャラといえる。

さて、その登場条件は何かといえば、ずばり「シャーロットのシナリオに進む」こと。冬至祭で、しっかりシャーロットに告白していれば、ストーリーはシャーロットシナリオに分岐しているはずだ。この状態で、2月12日の校内イベントで裏の森に行けば、彼女に会うことができる。ただし、これはあくまでも顔見せイベント。シャーリーが本格的に物語に絡んでくるのは、2年目以降だ。

2月12日に会っておく

この日の校内探索では必ず裏の森に行きシャーリーと会っておく。今回の範囲でやるべきことは、これだけ。

本格的に会えるのは2年目から

2年になると、彼女が自分のクラスに転入してくる。ここからが勝負だ。

マーシャ～触媒屋に通いつめる

これといって大きなイベントはないが、会えるときにしっかり会って、好意を稼いでいくことが大切。小さなイベントで得た知識が、彼女と付き合っていく上で役に立つこともあるので、休日イベントは、すべて発生させていくようにしたい。ちなみに彼女は、1年目の段階では魔導学院の生徒ではないので、会う機会が少なそうだが、夕方に触媒屋に行けば高確率で出会えるので、ある意味では学院生以上に会いやすいキャラクターといえるだろう。

期間	時刻	場所
1年5月5日～1年5月26日	朝	本屋
1年6月3日～1年6月24日	昼	ドラゴンショップ
1年6月3日～1年6月24日	夕	触媒屋
1年6月3日～1年6月24日	朝	ルフタール魔導学院
1年8月6日～1年8月13日	昼	ルフタール魔導学院
1年9月4日～1年9月25日	朝	本屋
1年9月4日～1年9月25日	昼	本屋
1年9月4日～1年9月25日	夕	触媒屋
1年10月2日のみ	朝	触媒屋
1年10月9日のみ	朝	触媒屋①
1年10月9日～1年10月16日	夕	触媒屋、①と排他
1年10月23日～1年11月7日	朝	ファッションモール
1年11月7日～1年11月28日	朝	喫茶サヴォール
1年11月7日～1年11月28日	夕	触媒屋

主に夕方に会える

夕方に触媒屋へ行くと、彼女が店番をしている。足しげく通うようにしよう。

2年目からは学院生

2年目に入ると、彼女も学院生になる。飛び級で、ジェナスたちと同じ学年に。

イーフィー～試験で好感を得ておく

このキャラも、本格的な登場は2年目から。1年目は、11月の試験のときに出会えるだけだ。イーフィーを狙おうと思うなら、この出会いの際に、彼女が喜びそうな選択をすべき。それと、他のキャラクターの好意を上げすぎないよう注意すること。1年目は、鍛錬やバイトなどに励み、他のキャラとの接触はなるべく避けるようにするといいだろう。

2年目に転入

ジェナスを慕って、魔導学院にやって来るイーフィー。実は魔族なのである。

・冬至祭での告白・

冬至祭に、意中のキャラを「絶対に」誘う必要があるのは、理論上はシャーロット、もしくはオリビアを狙っている場合のみだ。しかし、ここは好意を得やすいポイントであるので、他のキャラを狙っている場合も、その娘を誘ってあげるようにしよう。イベントグラフィックが用意されているキャラもいる。

彼女に名を告げた娘を冬至祭に連れていくことに。

・2月12日の学校イベント・

2月12日には、学校内を自由に動き回れるというイベントが発生する。各キャラクターの所在は、以下の通り。お目当ての娘と会って、好意を得ておこう。

- シャーロット：花壇
- ティカ：西側にある1本の木
- オリビア：音楽室
- アリアン：礼拝堂
- マーシャ：校門
- ミック：学生会館
- シャーリー：森

シャーリーのみ、シャーロットストーリーに進んでいないと、たとえ森に行っても登場しない。

オリビアは、音楽室でこの先生の頼みを聞くと登場する。

日本代表チームの監督になろう！
～世界初、サッカーRPG～

●セガ／エニックス ●発売中（6月25日発売） ●6,800円 ●スポーツRPG ●1人プレイのみ ●全年齢推奨

代表チームの賢い育成方法、教えます

古い話で恐縮ですが、1次リーグで敗退しちゃいましたね。もう、めちゃめちゃ応援してたっていうのに！ 比較的楽なグループに入ったから、決勝トーナメントぐらいは行けると思ってたんですけどね……。やっぱり、大会直前になって主力選手を代表から外したのが想像以上に響いたんでしょうか。それにしても残念でしたね……、スペイン（そっちかい）。

さて、今回の「サッカーRPG」攻略では、チームの戦力を確実にアップできる名選手の情報や、ゲームを進めるうえでの疑問点など、ゲーム中盤でのポイントをチェック！ また、レベル11までに仲間にできる名選手のリストなど、ゲーム序盤で役立つ情報も、もちろんお届けします！ これを読めば、インターナショナルカップ優勝監督の栄光はもう目の前！

レベル11までに仲間になる名選手たち

名前（ポジション）	出会う場所
ンウォス（FW）	日本のショップ
クローヴロット（MF）	アメリカの協会
ホイットロック（MF）	アメリカの酒場
サンチグリ（MF）	スペインの協会
グリフィス（MF）	オーストラリアの財団
チャン（DF）	日本の合宿所
カルハライ（DF）	モロッコの財団
ソン（DF）	韓国の協会
セルバンテス（GK）	スペインの協会

レベル25前後までに仲間になれる名選手

一般選手よりも高い能力と素質を持ち、仲間にするだけで確実に戦力をアップできる名選手たち。彼らを仲間にするためには監督のレベルが必要となる。監督のレベルがその選手に見合う高さならば、海外にいる選手でも話しかけるだけで仲間になってくれる。今回紹介するのはレベル26までの段階で仲間にできる名選手たちだ。

監督レベルが高ければ、有能な名選手も仲間にできる。レベルが低いと断られてしまうのだ。

「クロックワーク」
エッカート（ドイツ・ショップ） MF

時計仕掛けのような正確さで中盤を支配するMF。性格はよく言えば実直。悪く言えばお力タい。ドイツのショップにいる。

「ワイルドカード」
ボテッキア（イタリア・協会） MF

キラーパスを武器に、一瞬でチャンスを作るイタリアの司令塔。レベル21ぐらいになれば、イタリアの協会で仲間にできる。

「殺し屋」
トゥルスリエ（フランス・酒場） DF

徹底的なマークで敵のFWを試合から消す「殺し屋」。気性が荒く、汚いプレイも少なくない。フランスの酒場にいる。

「不沈艦」
サッコ（アルゼンチン・スタジアム） GK

ペナルティエリアを暴れ回り、どんな激しい攻撃も跳ね返すアルゼンチンの守護神。アルゼンチンのスタジアムで仲間にできる。

まだまだ仲間にできる名選手はいる!!

今回紹介した人以外にも、名選手はまだまだいるようだ。例えば、ブラジルの酒場にいるMF・ジョフレや、イタリアの合宿所にいるFW・アッツォーリは、監督のレベルが26の段階では仲間にできないが、もっとレベルを上げれば仲間にできるはずだ。また、名選手を仲間にしたときに教えてくれる情報によって、ブラジルのオリベイラという選手やアルゼンチンのアヴェンダノという選手の存在が判明する。彼らはマップのどこを探してもいないようなのだが……。

イタリア代表の「マエストロ」アッツォーリは合宿所にいる。ヨーロッパでも有数のFWだ。

「太陽の子」と呼ばれる孤独な天才MF・ジョフレ。ブラジルの酒場でグラスを傾けている。

SOCCER RPG MADNESS

フランスW杯、日本は3戦全敗。3年前、ベンゲルを監督にしておけばこんなことにはならなかったのに……。なんて、過ぎたことを今さら言っても仕方ありません。まだ決勝戦があります。ユーゴとナイジェリアが負けたのは残念ですが、最終的にどこが残っても名勝負になるのは間違いなし。必見です！

イベント・アイテム・監督特技をまとめてCHECK!!

伝説のアイテムの見つけ方

ショップで売られているアイテムは、国の技術度を上げることで品揃えが良くなっていく。販売されるアイテムは世界４地域でそれぞれ異なるが、限界値まで技術度を上げても買えないアイテムもある。それがここで紹介する"伝説のアイテム"。

下の表にある"伝説のアイテム"はすべて選手用。これらのアイテムを入手するには、協会を"施設増強"でレベル３までランクアップさせて、"アイテム探索"ができるようになることが必要だ。探索に成功すれば、スカウトがアイテムを見つけてきてくれるのである（確率は低いかもしれないが）。また、この他にも監督専用の伝説のアイテムも存在するが、これは探索では手に入らないようだ。

協会をレベル３に

わかりました。１週間ですね。

まず、協会をレベル３までレベルアップさせる。そして、スカウトにアイテムを探させてみよう。

残念ながらアイテムを
発見することができませんでした。

バ、バカモン！　……と、このような失敗も多いが、入手困難なアイテムを発見することもある。

探索で入手できる伝説のアイテム
でんこうせっか（シューズ）
ヤマトタケル（ユニフォーム）
グラブオブゼウス（グローブ）
きせきのミサンガ（アクセサリー）

主人公の息子イベント

～少年時代とコロッケと

オープニングで登場し、プレイヤーが名前をつけた主人公の息子。その後、ずっと登場しないので存在を忘れてしまいがちだが、７年目の１月１週に再登場する。この時、息子がサッカーを始めたというイベントが起こり、その後２年ごとに息子のイベントが起きるようになる。そして、15年目の１月１週には成長した息子が何かを起こすらしいが……。ちなみに、このイベントは主人公がどこの国の監督になっても必ず発生する。

しんじ
「僕は父さんと違って
才能がないのさ」

しんじ
「一度くらいはあるんじゃない」
実は、一度だけ……
いいや、ないなあ

この選択技にはどんな意味があるんだろうか……⁉

ミニイベント　カボチャ大王、現わる

毎年10月４週にアメリカの民家の前の通りに行くと、ハロウィンのお祭りが開かれている。そこにいるカボチャ大王に話しかけ、質問に答えるとタダでアイテム（シルバーリングかゲンキドリンクＲ）をくれるのだ。

パンプキン
「トリックオアトリートー！」
？トリック
？トリート

民家にはカボチャ大王を待つ少年がいる。ライナス……⁉

名監督・カクタさんイベント

毎年６月４週はカクタ邸へGO！

「授けてやれるのは、
【技術の心得】という
特技じゃ」

前回も紹介したが、毎年６月４週にカクタ邸に行くと、名監督・カクタが"監督特技"を教えてくれる。これは監督の特殊能力で、身につけると有利に行動できるというものだ。ちなみに、教えてもらえる特技は右の表のように毎年異なり、これが９年周期でループしている。例えば、「スカウトの心得」を教えてくれるのは１年目、10年目、19年目……というように９年おきになっているのだ。ほしい特技の年を通り過ぎてしまったら９年後を待とう。

年	特技
１年目	［スカウトの心得］
２年目	［技術の心得］
３年目	［人気の心得］
４年目	［個人技の心得］
５年目	［連係の心得］
６年目	［コーチの心得］
７年目	［交渉の心得］
８年目	［値切りの心得］
９年目	［ギャンブルの心得］

カクタさんはここにいる！

カクタは、簡易マップの右下にある２軒並んだ民家のうち、左側のほうの家の中にいる。階段を上った奥の窓際にいるので見落とさないようにしよう。ただし、毎年カクタを訪れても、すでに特技を３つ持っている場合は、それ以上増やすことができないので注意。その時は、すでに持っている特技と入れ替えるかどうか選択しなければならない。

SOCCER RPG MADNESS

今回、攻略なんてことをやってますが、実はこのゲーム、エンディングを見るのはそんなに難しくなかったりします。とにかくひたすら監督レベルや人気度・技術度を上げていけば、いつか必ず！杯で優勝できるチームを育てられるはずなので……。序盤で勝てずに行き詰まってる人は、負けてもいいからとにかく強い相手と戦って経験値を稼ぎましょう（ただし、あんまり負けがこむと解雇されるので注意）。そして、右ページで紹介した名選手を仲間にすること。序盤ではンウォス、ホイットロック、セルバンテスあたりがお勧めです。

レベルアップした施設の上手な利用法

合宿所や財団などの施設は、協会と“施設増強”の交渉をすることでレベルアップさせることができるのだが、それによってどのような変化があるかはマニュアルにも書かれていない。そこで、ここでは施設を増強させるとどんな効果があるのかを、レベル別に見ていくことにしよう。ちなみに、施設をレベルアップさせるには財団に投資して、技術度と人気度を一定の水準まで上げる必要があ

スタジアム

スタジアムをレベルアップさせると、収容可能な観客数が増える。観客数が増えれば、試合後に入る経験値も増えるのだ。

財団

LEVEL1
技術投資・サッカー指導で9900Gまで投資可能。人気投資・寄付活動で9900Gまで投資可能。

LEVEL2
技術投資・留学制度完備、人気投資・サッカー大会が加わる。投資の効果はLEVEL 1と同じだが、投資限度額が99900Gまで上がる。

LEVEL3
大会投資が加わる。大会投資の達成度が100%まで上げれば、協会での“大会誘致”が可能に。

LEVEL4
I杯への大会投資ができるようになる。

大会投資で達成度を100%まで上げなければ、協会で“大会誘致”の交渉ができないのだ。

協会

LEVEL1
親善試合の申し込み、報奨金試合・施設レベルアップの交渉、スカウトによる逸材探索が可能。

LEVEL2
親善試合の対戦可能国が増加。報奨金の限度額アップ。逸材探索のポジション指定が加わる。

LEVEL3
親善試合の対戦可能国が増加。報奨金の限度額アップ。大会誘致の交渉が加わる。スカウトのアイテム探索が可能になり、発見率もアップ。

LEVEL4
I杯誘致の交渉が可能に。スカウト発見率上昇。

大会誘致でI杯を誘致することができれば、有利なホームでI杯を戦うことができる。

合宿所

LEVEL1
連係練習。個人技練習。作戦立案（システムやメンバーの変更、連係の作成など）。代表変更。

LEVEL2
連係熟練度上昇率がアップ。個人技練習の期間短縮。集中特訓、ポジション変更が加わる。

LEVEL3
連係熟練度の上昇率がアップ。個人技練習の期間短縮。集中特訓でのケガの確率が減る。

LEVEL4
連係熟練度が上がりやすくなり、個人技練習の期間短縮。集中特訓でのケガの確率が減る。

合宿所がレベル2になるとトレーニングコーチが1人加わり、新しい練習が可能になる。

協会レベル3になったら……

レベルを早く上げるためには対戦国をすべてブラジルで固める手もある。

全ブラジル

協会のレベルが上がると、スケジュールで選択できるようになる親善試合の対戦可能国が増える。レベル3になれば、ブラジルやドイツのような強豪国との対戦も可能となるので、経験値が稼ぎやすくなるのだ。ブラジルとの親善試合8連戦なんてことも簡単にできるようになる。

新しい練習が加わる！

1人だけ経験値が上昇する。ケガをしやすいので注意。

集中特訓

MFからFWへ、などのポジション変更ができる。

ポジションチェンジ

合宿所がレベル2以上になるとできるようになる新しい練習が集中特訓とポジションチェンジ。集中特訓は1人だけに練習させて経験値を上げるための練習で、ポジションチェンジはその名のとおり、選手のポジションを変えるための練習だ。

一目でわかる目的別コマンド一覧

チームが思うように強くならない。でも、どこから手をつければいいのかまったくわからない……。そんなハマり状態になったときは、まず自分のチームに一番足りないものが何なのか考えてみよう。それは大きく分ければ、選手の質・レベル・アイテムのうちのどれかになるはずだ。この中でもっとも強化したい点の解説を読み、これらのコマンドを実行してみれば、必ずや目的は達成できるはずだ。

いい選手がほしい！

●逸材探索
何はなくとも、まずスカウト。どういう選手を集めればいいのかわからなければ、とりあえずチームを実名の選手で固めてみるとよいだろう。

●技術投資
技術度が上がれば、スカウトが見つける選手のレベルが高くなるのだ。

●名選手を探す
仲間にできる名選手は最大3人まで。早い段階で3人見つけておこう。

レベルを上げたい！

●スケジュール
レベルを上げるには、とにかく試合をするしかない。強い相手と戦えば経験値が稼げるが、弱い相手と戦って信頼度を上げることも忘れずに。

●人気投資
人気度が上がれば、ホームでの観客数が増え、得られる経験値も増える。

●技術投資
レベルの高い選手がほしければ、技術度を上げてスカウトしてみよう。

いいアイテムがほしい！

●ショップ
いいアイテムを装備すれば、能力も高く上昇する。あるとないでは大違いだ。監督や主力選手の装備は、最上級のものをそろえておきたい。

●技術投資
技術度が上昇すれば、ショップの品揃えも充実する。やはり投資は重要。

●アイテム探索
アイテム探索では伝説のアイテムも入手可能。失敗することも多いが。

この号が発売されるのは「サッカーRPG」の発売2週間後。もう早くもエンディングを見たという方も少なくないでしょう。でも、この記事を書くための作業は本作の発売日直後から始まっています。ということは、ゲームを進めるための時間が足りないということでもあります。わき目も振らず、ひたすらレベルを上げなきゃいけないのです。上で書いた、ホームでブラジルとだけ戦ってレベルを上げるという方法は、そんな状況から生まれた方法です。面白味はないけど、レベルを上げるにはこの方法が一番早くて確実だと思います。

検証シリーズ② ゲーム中盤での問題点を徹底検証！

「サッカーRPG」はRPGというだけあって、たくさんの数値が画面に表示される。特に重要なのは、やはり経験値や人気度などだが、普通のRPGとは違って、これらの数値のメカニズムはかなり複雑だ。どのようにすれば効率よくチームや国を育てることができるのか？　また、監督契約についても、単純なグラフで示されるだけなので、画面からは細かいことはわからない。これもどんなメカニズムになっているのか？　今回は、そんなゲーム中盤での疑問点をいくつかピックアップして、検証していくことにしよう。

検証② 投資は小額・高額どちらがよい？

財団での投資は、一度に高額投資をしたほうがいいのか、それともちょっとずつ投資したほうが効率がいいのか？　ちょっと実験してみよう。まず、一気に8000Gを投資してみると、57上昇させることができた。次に、同じ8000Gを4回に分けて投資してみる。すると、4回分の合計は55。高額投資のほうが効率がよいという結果になった。どうやら、人気度や技術度は高くなるほど上げにくくなる傾向があるようだ。

一度に8000G

一度に8000G投資した場合は57上昇。投資は可能な限り高額投資したほうがよさそうだ。

2000Gを4個

1回目は15上昇したが、4回で合計55。何度やっても結果は同じ。少額投資は損だ。

結論　一度に大量投資が効率的

検証① 経験値に差があるのはなぜ？

試合後に入る経験値は、選手ごとに必ず差が出てくる。これはなぜか？　答えは簡単。試合後に表示されるニュースでの選手評点の高さで経験値が決まっているのだ。試合で活躍した選手ほど、経験値もたくさんもらえるのだ。

選手によって加算される経験値が違う。同じ相手と戦ったのに……。

――と思ったら、ニュースで報じられる選手評点に比例していたのだ。

結論　「選手評点」に比例しているから

検証③ 選手の年齢制限は何歳？

選手の能力は30代になっても衰えることはないが、40歳になると自動的に引退してしまう。つまり、選手の年齢上限は40歳に決まっているのだ。

40歳になった選手は1月1週になると、音もなく消え去っている。無常。

結論　40歳

検証④ 解雇されずに監督を続けるにはどうしたらいい？

監督契約の条件は、試合・技術・人気・指導・成績の5種類＋特別条件。このうち“試合”については勝ち負けは関係ないので、試合をたくさん組めばOK。“技術”と“人気”も、無駄遣いせずに監督の契約金を大量投資すれば、たいていクリアできるのでこれも問題なし。“指導”は年間を通じて選手が取得した経験値によって評価されるが、これもたくさん試合を組めばクリアできるだろう。問題は“成績”。これをクリアするにはとにかく自分より弱い相手と戦うしかない。序盤は年間2、3勝、中盤以降でも10勝もすれば十分だ。さらに問題なのは特別条件で、評価比重が極めて高いので、破ると解雇の危険性がある。特定の大会で勝つというのが特別条件だった場合、大会の直前でセーブして、負けたらリセットというのが確実だ（邪道だが）。

契約条件は年末に提示される。特別条件に注意。

情報画面でも契約条件のグラフを見ることができる。

結論　がんばって協会の出した条件を着実にクリアする

検証⑤ 「監督特技」は何を選ぶべきか？

監督の“アビリティ”とも言える“監督特技”。この特技の入手方法は今回も紹介しているが、残念なことに3つまでしか覚えることができない。9つある“監督特技”のうち、どれを選ぶのが一番いいのだろうか？　もちろん、その時必要としている能力があるのならばそれを身につけるのが一番だが、いつでも役に立つものとしては、経験値が増加する「コーチの心得」がお勧め。また、スカウトの成功率が上がる「スカウトの心得」もなかなかよい。「人気の心得」や「技術の心得」も序盤から中盤にかけては有効だろう。

結論　「コーチの心得」は意外とオススメ

検証⑥ 海外で監督になるには？

日本を飛び出して、海外で監督になりたい！　という人は、大会で優勝するなどして、監督のレベル、名声、信頼度を上げよう。これらの数値が高ければ、強豪国からのオファーが来るようになる。ただし、監督に就任するためにはこれ以外に特別な条件が必要となる国もある。

レベルや名声などが高ければ、スペインの監督にもなれる。

結論　レベル・信頼・名声が重要

SOCCER RPG MADNESS

最後に小ネタを1つ。才能のある架空選手は、レベルアップしたときの数値の上がり方でわかります。パラメータが3や4ぐらい上昇するような選手は、才能がある選手と思って間違いないでしょう。でも、“ミホノ”とか“シンボリ”とか変な名前の選手ほど才能があるような気がするんですが……（ブルボンとルドルフ？）。さて、次回は秘密データ公開＆連係の疑問検証。そして、長坂哲夫アナウンサーへのインタビューもお届けする予定です。ゲームの話はもちろん、ジョホールバルでの話もうかがう予定なのでご期待ください！

ラングリッサーV ジ エンド オブ レジェンド

●メサイヤ●発売中（6月18日）●6,300円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

ヒロインたちとよりよいエンディングを迎えるために…

本作に登場するヒロインは、ラムダ、ブレンダ、クラレットの3人。物語のエンディングは、主人公がどのキャラクターと仲良くなったかで変わってくる。その分かれ目となるのが各ヒロインごとに設定された"友好度"という値。プレイヤーが物語中に選んだ行動により増減され、一定の値を超えるとヒロインごとのエンディングが見れるようになる仕組みだ。以下にシナリオ25までの増減表を掲載したのでプレイの参考にしてほしい。

ゲーム中に時おり出てくる選択肢。これの選び方でヒロインとの友好度が増減するのだ。よりよいエンディングのために参考にしてもらいたい。

ラムダ（マリアンデール）
ラムダはできるだけ友好度を上げておきたい。

ブレンダ
ブレンダは地道に上げていくしかないだろう。

クラレット
クラレットはイベントで結構上げやすい。

SCENARIO - 01
①主人公がラムダより先に脱出ラインに到達したとき
●気づかう　ラムダ+1　●急がせる　ラムダ−1
●質問する　変化なし

②シナリオ後劇「……いつでも先に逃げていいのよ」
●そうさせてもらうよ　ラムダ+1
●俺はそこまで人でなしじゃない　ラムダ−1

SCENARIO - 02
①主人公がラムダより先に脱出ラインに到達したとき
●ラムダの心配をする　ラムダ+1　●ラムダを急かす　ラムダ−1
●黙っている　変化なし

SCENARIO - 03
①隠しアイテム取得時「……どうしますか？」
●強引に引っ張る　はい　ラムダ+1　ブレンダ+1　クラレット+1
いいえ　ブレンダ−1　クラレット−1
●普通に引っ張る　変化なし　●そっと引っ張る　変化なし

SCENARIO - 05
①シナリオ後劇「……有能な部下を欲しがってるんじゃないかってね」
●ブレンダなら大丈夫だろう　ブレンダ+1
●確かにそうだな　5面中でブレンダが撃破されていた場合　ブレンダ−1
撃破されていなかった場合　ブレンダ−2　●有能な部下ねぇ　変化なし

SCENARIO - 06
①アルフレッドとの会話時「アルフレッドが父親殺し？」
●そうなのか？　クラレット+2
●お前にそんな度胸はないだろうな　ブレンダ−1　クラレット−1　ラムダ+1
●そんなバカな……　ブレンダ+1　クラレット+1　●ふ〜ん　ラムダ+2

SCENARIO - 07
①シナリオ後劇「……その剣を探しに行くんですか？」
●ラムダに聞いてみる　ラムダ−1　●ブレンダに聞いてみる　ブレンダ+2
●自分で考えてみる　ラムダ+1　ブレンダ+1　クラレット+1

SCENARIO - 08
①シナリオ前劇「そうね。今は少しでも急いだ方がいいわ」
●アルフレッドを気づかう　ラムダ−1　ブレンダ+1
●アルフレッドをしかる　ラムダ−1　ブレンダ−1
●先を急ぐ　ラムダ+1　ブレンダ−1

②「別に信じなくてもいいわ」
●信じるよ　ラムダ+3　●木と話すのは信じられない　ラムダ−2
●異変って何だ？　ラムダ+1

SCENARIO - 09
①クリア時の市民の部隊数
●1部隊も撃破されていない　ラムダ+2　ブレンダ+2　クラレット+2
●1部隊しか撃破されていない　ラムダ+1　ブレンダ+1　クラレット+1
②シナリオ後劇　●ラムダを追いかけた場合　ラムダ+5

SCENARIO - 11
①ステージ導入部「……協力を得られるといいですね」
●そうだな　クラレット+2　●そう上手くいくかな　ラムダ+1　ブレンダ+1
●答えない　クラレット−2

SCENARIO - 12 ①シナリオ後劇　●クラレットに告白した場合　クラレット+4

SCENARIO - 13
①「……他力本願とは違うからね。引き受けてあげるんだろう？」
●俺に任せておけ　ブレンダ+1　クラレット+2
●君の理想のためだ　ブレンダ+2　●何しろ俺は凄いからな　ラムダ+1

SCENARIO - 14
①クラレットとエリックの面中行動
●エリックを説得　クラレット+2　●エリックへ攻撃　クラレット−4
●エリックから攻撃　クラレット−2　●エリックが撃破　クラレット−4

SCENARIO - 15
①シナリオ後劇「あなたはどう思うの？」
●いい人だと思う　ブレンダ+2　クラレット+1
●怪しいと思う　ラムダ+1　ブレンダ−1
●いい人には見えない　ブレンダ−2　クラレット−1

SCENARIO - 16
①「それで、誰が回り込むの？」
●ラムダ　ラムダ+2　●アルフレッド　変化なし
●ブレンダ　ブレンダ+2　●クラレット　クラレット+2

SCENARIO - 19 ①クラレットとグロブの面中行動
●クラレットVSグロブ　クラレット+2

SCENARIO - 20
①クリア時の生存している輸送部隊数
●輸送部隊が1部隊も撃破されていなかった場合　ラムダ+2　ブレンダ+2　クラレット+2
●輸送部隊の傭兵も撃破されていなかった場合　クラレットさらに+2

SCENARIO - 21
①オメガとの会話後「……オメガに捕らえられていたなんて……」
●すまない　変化なし　●俺がオメガを止めていたら……　マリアンデール+3
●もう忘れよう　マリアンデール−2

SCENARIO - 22
①クラレットとグロブの面中行動
●クラレットVSグロブ　クラレット+1

②「復讐の印」の受け渡し
●マリアンデールに渡す　マリアンデール−2
●ブレンダに渡す　ブレンダ−2　●クラレットに渡す　−2
●マリアンデールから受け取る　マリアンデール+1
●ブレンダから受け取る　ブレンダ+1
●クラレットから受け取る　クラレット+1

SCENARIO - 23 ①クラレットとギルモアの面中行動
●クラレットVSギルモア　クラレット+1

SCENARIO - 25
①7ターン目の最初「……多分大丈夫だと思うが……」
●奴が相手なら大丈夫　マリアンデール+2
●相手がゴルドリーだけに……　ブレンダ+2
●奴だけは許せないからな　クラレット+2

Scenario19 因縁

勝利条件：死人使いグロブの撃破

敗北条件：村人の全滅　シグマの死亡

STORY

ギルモアを打ち倒し、王座を取り戻したクラレットとシグマたち。だがエルサリア大陸の全土が平和になったわけではなかった。混乱に乗じて魔族たちが虎視眈々と襲撃を狙っていたのである。そんな中、一行は死者がよみがえったという、とある辺境の村へ救援に駆けつける。

シナリオ開始後、左上へと移動する⑥のグロブ。この位置にラムダを移動させ、ここから魔法を使って足止め役をさせよう。左上から現れる援軍の護衛のため、ラムダのそばに1部隊はつけておくこと。残りの部隊はすべてNPC村人の護衛役に。ラルヴァの部隊はそれほど強くないが、とにかく増援の回数（全4回）が多いのでユニットの回復はしっかりと行いたい。

この位置なら⑦～⑪の部隊にも左上に出現する増援部隊にも魔法攻撃が行える。護衛も一応つけておこう。

敵の増援は6ターン目、以後一定ターンごとに出現。ここでガッポリ経験値を稼いでおくとあとが楽になる。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	マリアンデール			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	PC	クラレット			
6	敵	グロブ	召喚術師	コカトリス×4	特殊騎兵
7	敵	ラルヴァ	霊	スペクター×4	霊
8	敵	ラルヴァ	霊	スペクター×4	霊
9	敵	ラルヴァ	霊	スペクター×4	霊
10	敵	ラルヴァ	霊	スペクター×4	霊
11	敵	ラルヴァ	霊	スペクター×4	霊
12	NPC	村人1	神官戦士	モンク×4	僧侶
13	NPC	村人2	魔術師	シビリアン×4	歩兵
14	NPC	村人3	魔術師	シビリアン×4	歩兵
15	NPC	村人4	歩兵	ソルジャー×4	歩兵

Scenario20 援護

勝利条件：敵の全滅

敗北条件：補給部隊が3部隊以上撃破される　シグマの死亡

STORY

死人使いグロブを追って魔族の根城へ向かう一行。そこには奪われた聖剣ラングリッサーと魔剣アルハザードがある。カルザス正規兵とともに進軍するシグマたち。だが、そこに後方からの突然の攻撃が襲い来る。シグマたちは補給部隊を守るため援護に向かった。

クラスチェンジの状態によって戦略が分かれるステージ。ここでは水兵が雇えない場合の戦術を紹介する。初期配置のポイントは②のラムダ。これで⑦と⑧の部隊にかんしては魔法である程度の足止めができる。残りはクラスチェンジの状況によって異なるが、③、④に機動力があって水に入れない騎兵系ユニット。⑤に飛兵系ユニットを配置するのが望ましい。③、④の部隊はターン開始後、左上と右上の橋を渡って⑥、⑬のユニットを、⑤の部隊は河を渡って⑫の部隊を叩きに行かせよう。①の部隊の役目は遠距離攻撃で⑩の部隊を叩くことがメイン。ただし、輸送部隊が橋を渡ったあとは3カ所の橋を守らねばならないため、接近戦の可能な傭兵も組み込んでおくこと。ちなみに橋は補給部隊が渡り終わったらすぐに落としてしまうことをオススメする。これで敵の進軍スピードは大分落ちるはず。ただし、すべての橋を落とすと、自軍のユニットが中央にもどれなくなるものも。1カ所だけ残そう。

③、④に配置した部隊は積極的に橋を渡り攻撃を仕かける。敵は基本的に補給部隊を追撃していくので、自分が反撃を喰らうことはますない。安心して深追いしていこう。ただし指揮官の安全は確保すること。

補給部隊が渡り終わったら橋をすぐに落とす。これで追撃されにくくなる。

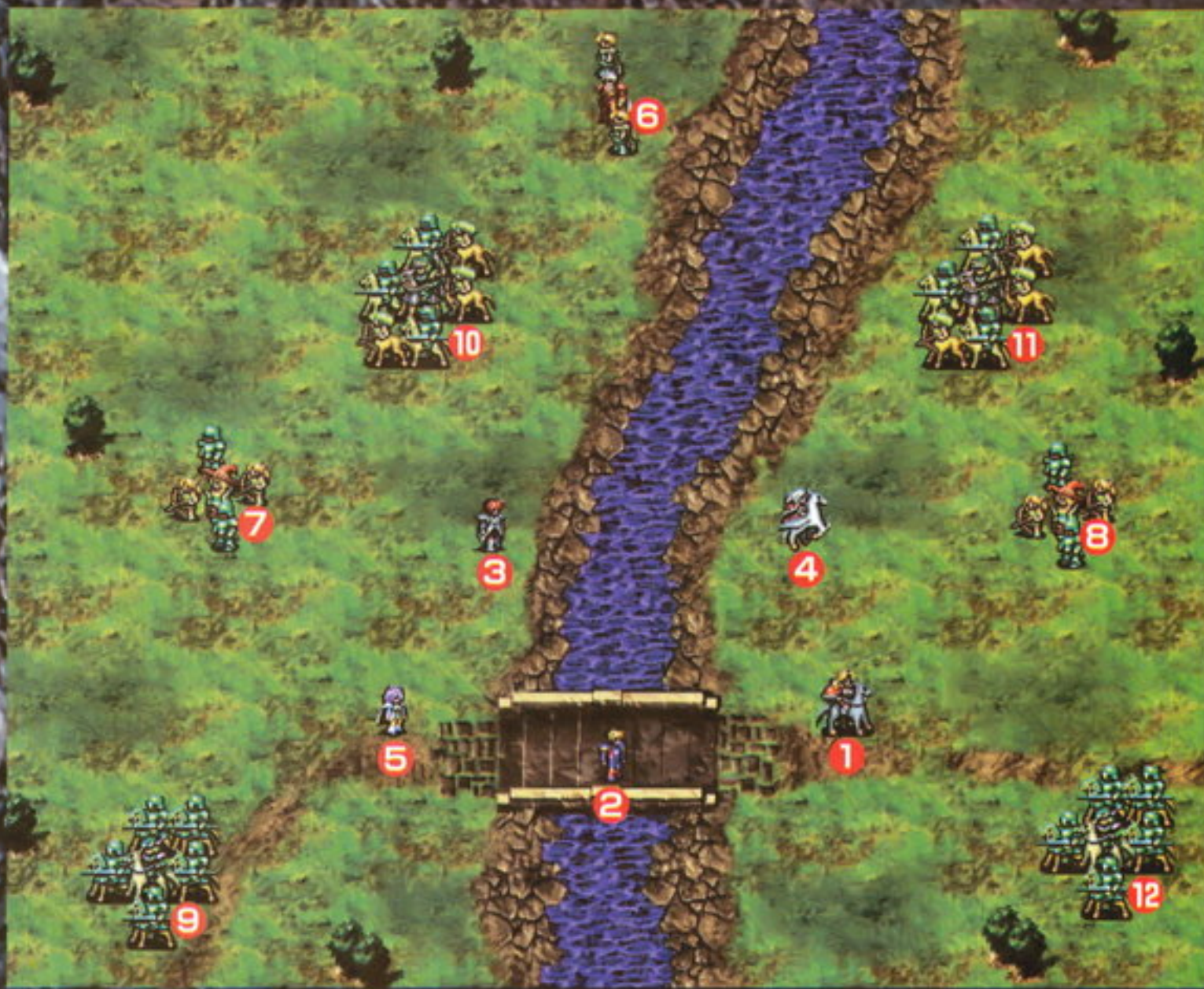
No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	マリアンデール			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	PC	クラレット			
6	敵	キラータイガー	特殊騎兵	クロウラー×4	特殊騎兵
7	敵	ブロンズゴーレム	槍兵	ボーンゴーレム×5	槍兵
8	敵	ワーベア	歩兵	ウルフ×5	歩兵
9	敵	アルラウネ	魔術師	ダークエルフ×3	弓兵
10	敵	スキュラ	水上兵	ダークマーマン×3 ダークリザード×2	水上兵 上陸兵
11	敵	ブロンズゴーレム	槍兵	ボーンゴーレム×5	槍兵
12	敵	ラルヴァ	霊	スペクター×5	魔族
13	敵	キラータイガー	特殊騎兵	クロウラー×4	特殊騎兵
14	NPC	帝国軍士官1	歩兵	トランスポーター×5	輸送兵
15	NPC	帝国軍士官2	歩兵	トランスポーター×5	輸送兵
16	NPC	帝国軍士官3	歩兵	トランスポーター×5	輸送兵
17	NPC	帝国軍士官4	歩兵	トランスポーター×5	輸送兵
18	NPC	帝国軍士官5	歩兵	トランスポーター×5	輸送兵

Scenario21 旧敵

勝利条件：敵の全滅

敗北条件：シグマの死亡

STORY

補給部隊を敵の手から守り、ヴェルゼリアへの進軍を再開したシグマたち。だが、そこに新たなる敵が立ちはだかる。ギザロフの魔導研究所でレインフォルスに捕らえられた第3の素体オメガ。彼の目的は何なのか？　今、運命の戦いの幕が開かれようとしていた。

要注意の敵は⑩と⑪のブレイブナイト＆ドラグーン部隊。⑦＆⑧の魔法攻撃のこともあるので、生半可なユニットではとても対抗しきれない。２回目のクラスチェンジが済んでいるユニットで対抗させよう。オススメはアルフレッド（ファランクス＆エルフ）とブレンダorシグマ（ドラグーン×６）である。②のラムダの役目は⑨の部隊の足止め。これは３ターン目に橋の左下に援軍が現れるので、これと⑨を連携させないためである。基本的な展開としては、まず⑦と⑧のユニットを早めにツブすこと。これで魔法攻撃がなくなり、多少の余裕が出る。⑪、⑧、⑫を叩いたら、④と①のユニットは左サイドの援護に向かわせよう。敵の大将格であるオメガはあまり恐れる必要はない。遠距離からの魔法バインド（MVが0になる）は厄介だが、騎兵を使えばいつでも簡単にツブせる。むしろ、2部隊を相手に負担がかかる⑤の部隊の援護を優先させたほうがよい。ちなみにラムダのイベントはオメガに一定以上近づかないと発生しない。

この魔法部隊（⑦⑧）は生き残らせておくと集団攻撃魔法を使ってきて非常に厄介。速攻で倒しておくこと。

⑨と援軍（飛兵）の足止めはラムダの役目。魔法を使って指揮官の耐久力を常に7以下にしておこう。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	マリアンデール			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	PC	クラレット			
6	敵	オメガ	野伏	ウォリアー×2	野伏
7	敵	ソーサラー	魔術師	ソルジャー×2 エルフ×2	歩兵 弓兵
8	敵	ソーサラー	魔術師	ソルジャー×2 エルフ×2	歩兵 弓兵
9	敵	シルバーナイト	騎兵	ヘビーランサー×5	重装騎兵
10	敵	ブレイブナイト	騎兵	ドラグーン×3 ケンタウロス×3	重装騎兵 弓騎兵
11	敵	ブレイブナイト	騎兵	ドラグーン×3 ケンタウロス×3	重装騎兵 弓騎兵
12	敵	シルバーナイト	騎兵	ヘビーランサー×5	重装騎兵

Scenario22 魔窟

勝利条件：死人使いグロブの撃破

敗北条件：シグマの死亡

STORY

オメガの包囲網を突破し、ついにヴェルゼリアへと歩を進めた一行。カルザスの正規兵が敵を引きつけ、そのスキにシグマたちは城内へと潜入する。だが、その最深部にはクラレットの仇敵にしてシグマが改造人間となるきっかけを作った張本人、グロブの姿があった。

とくに細かい勝利条件はないので、"待ち"の戦略が使えるステージ。⑫～⑰のモンスターは、撃破したモンスターが５部隊以上になると増援として再登場するので、あまり部隊を突出させると後背を突かれてしまう。敵が南下してくるのを待って迎撃するのが得策だ。このステージで最も難関となるのが⑦のデスロード部隊。とにかくAT、DFともにケタちがいなので、エクソシストなどの強力な退魔兵がいない場合は苦戦は必至だ。オススメの戦法はまずデクラインの魔法で魔法防御力を下げ、後にファイアーなどで指揮官そのものに攻撃を加える。ちなみにこのテクニックはこの先のステージでも有効なので覚えておくこと。このステージなら⑥のグロブにも応用として使うとよいだろう。

デスロードを撃破してもまだ難関は続く。次に障害となるのはグロブの両脇にいる⑧と⑨の部隊。この2つは魔法攻撃が強力なうえ、傭兵が壁を越えて攻撃してくるので、半端なユニットはアッという間に全滅させられる。脇の階段を使う場合は傭兵で指揮官をガッチリ固め、一気に通り抜けよう。防御力の高いドラグーンやファランクスが適任だ。一応、⑧や⑨にはエルフ、ケンタウロス程度の弓兵では、ほとんどダメージが与えられないことも併記しておく。

中央の展開

④と⑤の部隊で②の魔法使い系を守る。ここも基本的には迎撃で対応していく。

西側の展開

特殊騎兵の後ろに歩兵がひかえているので、騎兵系ユニットがオススメ。あまり突出せずに迎撃に徹すること。

東側の展開

騎兵がいない場合は防御力の高い槍兵系ユニットで対応。援軍まで撃破したら北上させよう。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	マリアンデール			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	PC	クラレット			
6	敵	グロブ	召喚術師	ダークガード×4 ウィッチ×2	歩兵 長距離弓兵
7	敵	デスロード	霊	シェード×2	霊
8	敵	サキュバス	魔族	レッサーデーモン×4	魔族
9	敵	サキュバス	魔族	レッサーデーモン×4	魔族
10	敵	レイス	霊	シェード×2	霊
11	敵	レイス	霊	シェード×2	霊
12	敵	ブロンズゴーレム	槍兵	ボーンゴーレム×5	槍兵
13	敵	インキュバス	魔族	ナイトメア×5	魔族
14	敵	キラータイガー	特殊騎兵	クロウラー×3	特殊騎兵
15	敵	ワーベア	歩兵	ウルフマン×3	歩兵
16	敵	キラータイガー	特殊騎兵	クロウラー×3	特殊騎兵
17	敵	ワーベア	歩兵	ウルフマン×3	歩兵

Scenario23 巨兵

勝利条件：ギルモア及び魔導巨兵の撃破

敗北条件：シグマの死亡

STORY

グロブは討ち果たしたものの、ラングリッサーはすでに持ち去られたあとだった。失意の内にヴェルゼリア城を出ると、突如として敵の攻撃を受ける。一度は退却したギルモアが魔導兵器を率いて再戦を挑んできたのだ。今、ギルモアとの最後の戦いが始まる……。

①にグレナディーア、③と④にファランクス（ドラグーンでも可）を配置するのが理想的。3ターン目に下段から増援のクフィール（飛兵、出現位置は3カ所からランダム）が登場するので、後背を突かれないように注意すること。防御力の低い魔術師系が襲われたらひとたまりもない。⑦の魔導巨兵は前ステージのデスロードと同じくATとDFが非常に高い。デクライン→魔法攻撃とつなげるのが賢い倒し方だ。デクラインが使えない場合は、ATが一番高い部隊にアタックの魔法をかけ、突撃を繰り返すしかない。ただし、ぶつけた部隊はほとんど生き残れないので、つぶす覚悟でいくこと。⑦～⑩の部隊まで倒したら、残るは砦の中の敵のみ。⑥の傭兵の中にいるバリスタが厄介だが、これは魔法で駆逐していくのがベスト。ただし全体攻撃魔法だと倒し切らない内に⑪、⑫のヒールで回復されてしまうので、面倒でも1体ずつつぶしていきたい。詠唱速度の速いファイアーボール、ウインドカッターの連発がおすすめだ。⑪、⑫の部隊は防御力の高い部隊を突撃させる。弓兵から多少の抵抗を受けるが、指揮範囲外から出さない限りは一撃でやられることはないだろう。

魔導巨兵は魔法に対する防御力も高い。デクラインで魔法防御を下げてから魔法攻撃すれば、ファイアーボール2～3発で倒すことができる。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	マリアンデール			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	PC	クラレット			
6	敵	ギルモア	召喚術師	レギオン×2 バリスタ×2	歩兵 機械弓兵
7	敵	ガルツォーク	魔導巨兵		
8	敵	ブレイブナイト	騎兵	ドラグーン×4 ケンタウロス×2	重装騎兵 弓騎兵
9	敵	ブレイブナイト	騎兵	ドラグーン×4 ケンタウロス×2	重装騎兵 弓騎兵
10	敵	ジェネラル	歩兵	ファランクス×6	槍兵
11	敵	エキュイユ	神官戦士	クルセイダー×2 ハイエルフ×3	神官戦士 弓兵
12	敵	エキュイユ	神官戦士	クルセイダー×2 ハイエルフ×3	神官戦士 弓兵

Scenario24 争奪

勝利条件：ラングリッサー保持者がマップ下端へ到達　敵の全滅

敗北条件：ラングリッサーを奪われ、マップ上端へ逃げられる　シグマの死亡

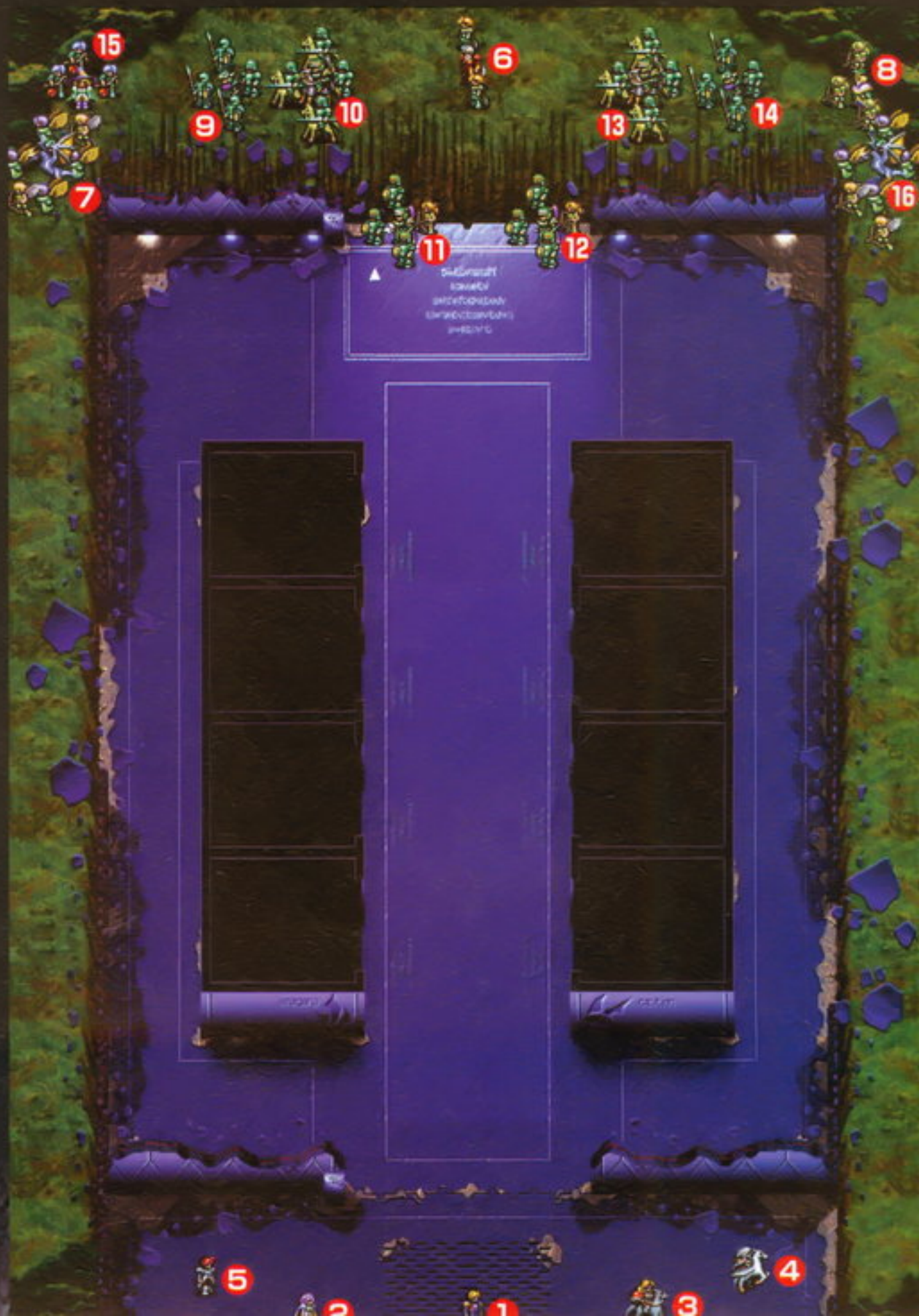
STORY

ラングリッサーを追って、エルサリア大陸をあとにするシグマたち。ヴィラージュが撃ち落とした敵の飛空艇から聖剣を奪回するため、新たな戦いに挑む。

⑦と⑯は壁の外側を、残りのユニットは中央の通路を使って南下してくる。シグマ、アルフレッド、ブレンダを北上させて迎撃にあたらせよう。目当ての聖剣は中央の右の部屋にある。敵に取られる前に回収したい。ラムダは少し北上させて魔法で足止めを行う。スナイパーが雇えるなら、⑦と⑯を相手にするクラレットのサポートをしよう。

射程範囲の広いスナイパー。これが雇えれば⑦と⑯に十分に対抗できる。

気をつけなければならないのがこのケース。このように自軍で部屋にふたをしても、オメガに近寄られるとラングリッサーを渡されてしまう。ただでさえ強いオメガがさらに倒しにくくなるぞ。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	マリアンデール			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	PC	クラレット			
6	敵	オメガ	野伏	ウォリアー×2	野伏
7	敵	ドラゴンナイト	飛兵	アークエンジェル×4 スカイアーチャー×2	飛兵 飛弓兵
8	敵	エキュイユ	神官戦士	ハイエルフ×3	弓兵
9	敵	ジェネラル	歩兵	ソルジャー×1 ファランクス×3	歩兵 槍兵
10	敵	ブレイブナイト	騎兵	ソルジャー×1 ドラグーン×3	歩兵 騎兵
11	敵	バトルマスター	歩兵	レギオン×3 エルフ×1	歩兵 弓兵
12	敵	バトルマスター	歩兵	レギオン×3 エルフ×1	歩兵 弓兵
13	敵	ブレイブナイト	騎兵	ソルジャー×1 ドラグーン×3	歩兵 騎兵
14	敵	ジェネラル	歩兵	ソルジャー×1 ファランクス×3	歩兵 槍兵
15	敵	メイジ	魔術師	スナイパー×3	長距離弓兵
16	敵	ドラゴンナイト	飛兵	アークエンジェル×4 スカイアーチャー×2	飛兵 飛弓兵

19面から24面までの新登場アイテムリスト

長剣 ペナルティを負うことなく攻撃力が上がる武器。装備可能なら、このタイプの武器を使おう。

アイスブレード	4000	AT+5/氷属性/氷耐性+10/フリーズ・ブリザード使用可能
雷神剣	4000	AT+5/雷属性/雷耐性+10/サンダー・サンダーストーム使用可能
強襲型魔光剣	0	AT+3/攻撃回数+2/各面1回間接攻撃（射程7）

斧 安価で攻撃力も高いが、攻撃時の行動力消費が大きい。なるべくなら長剣を用いるように。

デビルアックス	2350	AT+8/DF−4/MV−2/聖耐性−15/攻撃消費−4

騎槍 クリティカルが魅力の騎兵専用武器。

ミスリルランス	2250	AT+5/攻撃消費−2/クリティカル

弓 遠距離攻撃が可能な唯一の武器。

ショートボウ	3000	DF−1/MV−2/攻撃消費−10/射程7マス

メイル スーツ鎧よりも軽い普通の鎧。装備品としては一般的で種類も多い。歩兵や騎兵向き。

大地の鎧	4000	DF+2/MV−1/冷耐性+8・地耐性+12/指揮官の命令前10%でフォースヒール1
ドラゴンスケイル	2700	DF+3/炎耐性+12・冷耐性+5

アイテム 防御力上昇を中心に、さまざまな効果を持つ装備品。とくに魔術師系は必須といえる。

スターピアス	4000	魔法範囲+1/魔法待機−3/魔法&召喚の消費MP3/4
覇王の首飾り	3750	A++2/D++2/傭兵数6人
炎のオーブ	2100	最大MP50%up/魔法射程+1/炎耐性+20
聖王の護符	2300	知力+15/D++3/聖&闇耐性+10（傭兵含）

恒例の新登場アイテムリスト。今回はシナリオ19〜24のショップで取り扱っているもの＋イベントで手に入るものについて紹介する。とくに注目の武器は、シグマのみ装備可能な強襲型魔光剣。弓系ユニットの使い方が命運を分ける後半ステージでは、たとえ1回だけとはいえ間接攻撃が使えるのはありがたい。

ショップで真っ先にそろえたいアイテムとしては、大地の鎧を挙げたい。ランダムとはいえフォースヒールが無条件で発動するので、敵の攻撃が激しいステージでは重宝するだろう。アイスブレード、雷神剣については、資金に余裕があればといったところ。装備時に傭兵雇用数が6人になる覇王の首飾りは、ラムダを始めとする魔術師系に装備させるとよいだろう。ただし、2回目のクラスチェンジを行うと、ますます傭兵の値段は高くなる。くれぐれもアイテムだけでお金を使い切らないように！

シグマ専用の武器、強襲型魔光剣。1ステージに1回だけ間接攻撃が可能。指揮官だけを狙うときなどに重宝するスグレモノなのだ。

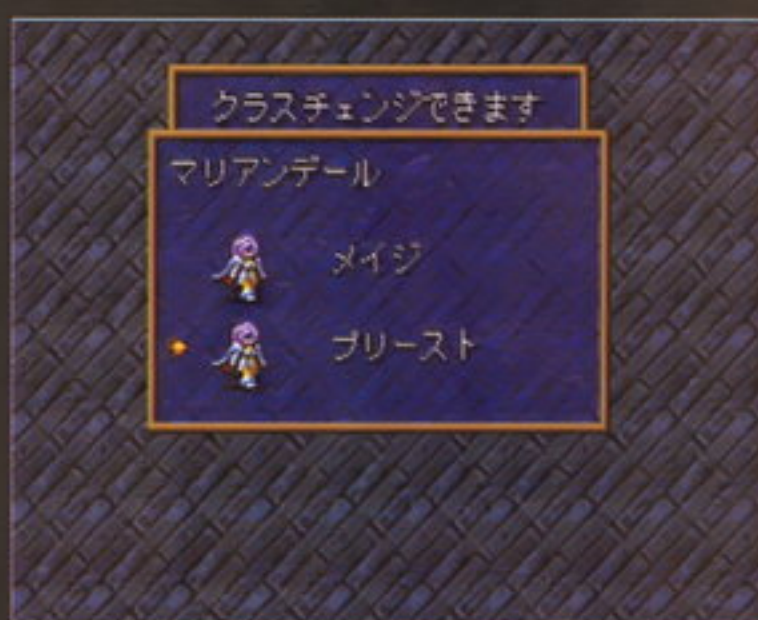
後半になると傭兵の雇用価格も高くなってくる。たくさんお金があるからといって使いまくっていると傭兵が雇えない、なんてことに。

各キャラクターのクラスチェンジについて考察する

ゲームを進める上で、もっとも悩む要素の1つがこのクラスチェンジ。どのキャラクターをどんなクラスにしていけばよいのか。その決定次第で、ガラリと戦略も変わってくる。ここでは、この攻略記事の担当がとったクラスチェンジをもとに、いくつかのパターンについて考察してみた。プレイの際に役立ててほしい。

基本的には最初のクラスを基本に枝分かれを選択したのだが、何もこれをマネする必要はない。人がやらないようなクラスチェンジを行い、ゲームを進める。クリアまでは苦労するかもしれないが、それもまたこのゲームの楽しみ方といえるだろう。

シグマ 騎兵or歩兵がオススメ

シグマの基本は歩兵系のクラス。その辺でまとめるのが無難といえる。

キャラクターメイキングの設問でクラスチェンジが決定されるシグマ。基本的に歩兵や騎兵を選択していき、最後はソードマスターというパターンが王道か。魔術師系にする手もあり。

ラムダ
僧侶系にするか魔術師系にするかでガラリと戦略が変わる。どちらかといえば魔術師系のほうが進めるのは楽だが、あとは好みといったところか。

ブレンダ
ナイト系を目指していくのが無難。最終的にはナイトマスターを目指したい。魔術師系にするなら最初のクラスチェンジから選択すること。

アルフレッド
水兵は使いどころが難しい。序盤から最後まで敵の騎兵ユニットは数多く登場する。ここはパイクが雇える歩兵系を選択していきたい。

クラレット
壁や水などの障害をものともしない飛兵ユニットは遊軍として大いに役立つ。これを失ってまでクレリックやパラディンにする必要性は少ない。

ランフォードのクラスチェンジ図解

- ナイト
  - グラディエーター
    - バトルマスター
      - ソードマスター
      - マーシャル
    - ジェネラル
      - マーシャル
      - ナイトマスター
  - シルバーナイト
    - ジェネラル
    - ブレイブナイト
      - ナイトマスター
      - ドラゴンマスター

新たなる仲間の登場か!? ランフォードのクラスチェンジ表

今回、公開された情報の中に、なんとランフォードのクラスチェンジ表が！ 前作のプレイヤーキャラであり、今作の物語にも頻繁に登場するランフォード。ロシュフォール、レイノルズ、サザーランドの3国同盟により、陰謀に巻き込まれてしまう彼は、どのようにシグマたちの旅に関わってくるのだろうか。そしてこの表が持つ意味、ランフォードがプレイヤーキャラとして使えるようになるのだろうか……？ その答えはプレイを通じて、あなた自身の手で確認してほしい。

6面から25面までの隠しアイテム&イベント

SCENARIO-06

発生条件-1

スタート地点から左上、アルフレッドのいる砦の東の堀の中にあるクイにユニットを移動させると発生する。質問に「いいえ」と答えると傭兵の雇用数が1部隊増える。ただし、6部隊の時はそれ以上増えないので、無駄にならないように注意したい。魔術師系など、傭兵数が少ない部隊でイベントを発生させるようにしよう。ちなみに「はい」と答えてしまうと妖精が消えてしまい、何も起こらない。

SCENARIO-07

発生条件-1

このように魔術師などのユニットでは岩の上に乗れない。

洞窟の中の鳩の形をした岩のところで発生する。選択肢によってヒール1またはMPドレインの魔法を覚えることができる。飛兵ユニットでないとダメだが……。

飛兵ユニットならばこのイベントをこなせる。とはいえ、この段階でクラスチェンジは難しいが……。

発生条件-2

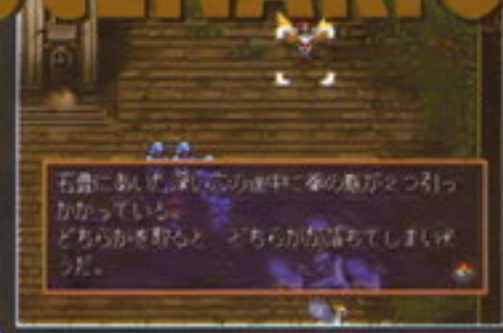
左側の暗闇で時おり光る物があると表示が出る。ここで様子を見ると、獣から500Pのお金をもらえる。さわったり、無視すると何ももらえない。

SCENARIO-09

発生条件-1

マップ東側、家の前に並んだ2つのタルと、通路の奥のタルでそれぞれアイテムが獲得できる。ただし、これもまたタルの上に乗らないと発生しないので、飛兵以外のユニットでは取ることができない。家の前の左側のタルには「大地の鎧」。右側のタルには「炎のオーブ」。通路の奥のタルには「デビルアックス」が隠されている。ただし、選べるのはこの内の1つだけ。

SCENARIO-10

発生条件-1

マップ右上隅、石畳に穴が開いているグラフィックの上に乗ると発生する。どちらかを取るともう一方が穴に落ちてしまい取れなくなるので、選択は慎重に行いたい。紫色の薬を選んだ場合は解毒能力を、灰色の薬なら石化攻撃のスキルをそれぞれ修得できる。あとの展開を考えると石化攻撃がお得と思われるが、どちらにするかはあなたのお好みと戦略次第で。

SCENARIO-11

発生条件-1

綺麗な花だが摘むとしおれてしまう。朝露だけ飲むこと。

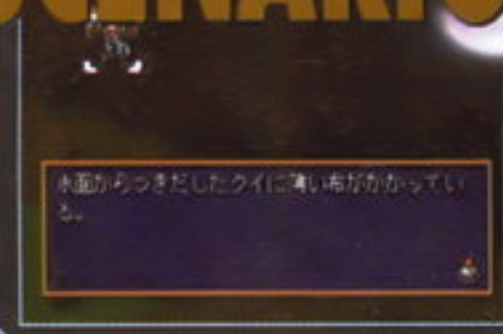
スタート地点のすぐそばにある斜面に咲く花のところで発生。朝露を飲むと最大MPが2ポイントアップする。それ以外を選択しても何も起こらない。

青色と赤色はただの普通の羽。せっかくのイベントが無駄になるので、この2つは選ばないように！

発生条件-2

マップのほぼ中央にある金色をした鳥の置物の上で発生。七色の羽を選ぶと魔法耐性が2ポイント上昇。白色の羽を選ぶと「天使の羽」というアイテムを入手できる。

SCENARIO-13

発生条件-1

マップ左上、水面に月が反射している場所のそばにクイが突き出ている場所がある。ここにユニットを移動（湖の上なので水兵または飛兵でないと難しい）させると「天女の羽衣」が獲得できる。画面全体が暗めなのでわかりにくいが、左の画面を参考に探してみよう。画面調整が利くモニターなら、少し明るめに設定しておくといいかもしれない。

SCENARIO-12

発生条件-1

テレポートの魔法はすぐに使えるわけではなく、単に修得可能になるというだけ。

スタート地点のすぐ右下。崖に咲いている花のところで発生する。赤い花はテレポートの魔法を、青い花はリジェネレートのスキルを修得できる。ただし、どちらかしか選べないので選択は慎重に。

発生条件-2

マップのほぼ中央にある橋桁の鳥の巣で発生。ここで何もしないを選んでおくと、20面クリア時に追加でイベントが発生し、「スノードラゴン」を雇うことができるようになる。ちなみに、残り2つはどちらを選んでも何も獲得・修得できるものはない。

SCENARIO-14

発生条件-1

マップ上方、船首にある金色のボタンのような位置にユニットを移動させると発生する。ボタンを押すと消毒ガスが散布され、解毒能力のスキルを修得できる。ここは珍しく飛兵以外のユニットでも発生できるので、絶対にこなしておきたい。ちなみに、すでに解毒能力のスキルを持っているユニットに発生させても無駄になってしまうので注意。

SCENARIO-15

発生条件-1

マップ下段、城の南側の水の上に浮かんでいる黒い板に移動するとイベントが発生する。呼びかける→戦うと選択すると傭兵シェードが雇えるようになる。これ以外の選択をすると何も起こらない&修得・獲得できないので注意したい。ちなみにこのイベントもまた飛兵か水兵でないと獲得が難しい。よく考えてから発生させたほうがよい。

SCENARIO-16

発生条件-1

見事にハディングを入手したところ。

まずはスタート位置の左上。離れ島にある石版に移動してみよう。ここで表示されるメッセージが、砦の中にある石版を踏む順番のヒントとなっている。

この石版に書かれているメッセージが砦にある石版のヒントになる。

発生条件-2

最初は左、次は右の順に従って踏んでみよう。装備キャラは限られるが、強力な弓、「ハディング」が入手できる。

SCENARIO-17

発生条件-1

取った実を中が空の木に入れると……。

マップの下段、砦の手前の堀の中から突き出ている3本のクイがイベントのカギ。まずは右と中央の2カ所に移動して、赤い実と青い実を集めてくる。

二股の木に青い実、普通の木に赤い実がなっている。両方取ろう。

発生条件-2

それを堀の左側にあるクイのところに持っていく。赤い実→青い実の順番で入れれば、ヒーリングのスキルを修得できる。

SCENARIO-23

発生条件-1

マップ最右上の隅、先端のとがった岩の所で「ブラッディランス」が獲得できる。このイベントは珍しく地面の上で発生するので、誰に取りに行かせてもよい。機動力の高い馬系または飛兵ユニットを使うのが最適か。ただし、ブラッディランス自体それほど使い勝手のよい武器ではないので、取りに行くのが辛いようなら無視してもいいかも。

【追加隠しアイテム情報】SCENARIO-20……左上の河に1輪だけ赤い蓮があり、そこに行くと水の底から女の人の手が出てきて、「エクスカリバー」をくれる。

Passion LANGRISSER Vol. 7

攻略記事のほうも、そろそろ終盤に近づいてきました。……ってぇコトは。そう。悲しいけど、この「パショラン」も、そろそろお別れの時期が近づいてるってコトなんだよね。みんな急げ！　今ならハガキも間に合うぞっ。最後の情熱を放熱するのじゃ〜！

ウッキー高田の 他ではナイショだよ

第７回　【面セレ活用法】

そろそろ面セレが発覚するはず！　ということで、ラングおなじみの2周目の活用法を紹介するぞ。まず忘れてはいけないことは、”全てのデータが引き継がれている”ってこと。アイテムやLVはもちろん、ヒロインの友好度、撃破数や撤退数も累積されているのだ。特に「撤退」は、１度でもあるとエピローグが悲惨なことになるので注意しよう！

特に問題がないようなら、いよいよ『ルーンストーン』を使った無限LVアップだ！ルーンストーンの隠し場所は、攻略記事等を読んで見つけてね。んで、肝心なのは、『メサイヤンソード』！　今までラングシリーズを遊んだことのある人なら、入手方法はわかるはず。今回は何本でも取れるので、みんな（ラムダは無理かも）に装備させればOK！鍛え抜いたキャラで、?５のクリアを目指してね。

スタッフによるCGコーナー

CANDY藤田作。「イヤー　オブ　ザ　ラングリッサー」。映画の看板を意識して描いたらしい。

復活!! FFバトル

今回はキャリアソフトの開発現場の写真。中央にいるのは開発のドン、キャリアマザーだ。キャンディーという名前が不釣り合いな、迫力のある人物だ。

ハガキの楽園

静岡県／雪野吹雪

淡いピンクがクラレットの愛らしさにピッタリ。初投稿だけど、またハガキ送ってね。

三重県／好里Ⅱ

力強いシグマが魅力的ですね。“勝手にリセットされてしまうサターン”は直りましたか？

メサCANネットワーク ON サタマガ

第12回【イベント、ありがとう!!の巻】

はい、というわけで、今回は先日行った「ラジオ『川上とも子のメサCANネットワーク』公開録音＆メサCAN2クラブ（メサイヤのファンクラブ。広告等で会員募集中!!）ファンの集い』のご報告をしてみたいと思います。

時は6月20日、トコロは東京、三井生命錦糸町ホール。入口ではラングリッサーのコスプレお姉さんがお出迎え！　そして開演までのひとときを、メサイヤファン涙ものの、メサイヤ懐かしゲームのプロモビデオ集（歴代ラング、兄貴、重装騎兵その他多数！）を堪能。これはホントに貴重だよ！

そして18時より、いよいよ開演！

まずは、ラジオの公開録音から。川上さん＆ジョンで相務めるこのコーナーですね。この模様は6月27日＆29日の放送でオンエアしたので、聴いてくれた人もいると思います。

そして第2部は、ファンの集いコーナー。これはメサイヤソフトについてのトークショーが主でした。最初は「ラングリッサーV」から。ゲストにキャリアソフトのウッキー高田氏、音楽担当の岩垂徳行氏を迎えてのトーク、質問コーナーへと進み、最後に川澄歌織さんを迎え、エンディング曲を初披露でシメ!!　この時点で、すでにゲームでこの歌を聴いていた人は何人いたんでしょう!?（発売2日後じゃ無理か……）

その次は「ドリーム・ジェネレーション」。ゲストはキャラデザの時友美如さんと、オープニング＆BGM作曲のトイズプラネットさん。こちらも、生でオープニング曲を歌っていただきました。

最後は、メサイヤより今後の方向性についてのご報告を行いました。

そして、第3部！　まずは、クイズ＆ゲーム大会から！ ○×クイズの予選のあと、決勝はSFCソフト「超兄貴〜爆裂乱闘編」による対戦！ここで超兄貴が出てくるところが、メサイヤらしいでしょ!?

それから川上とも子さんによるミニライブ（なんと4曲も披露！　川上さん、お疲れさまでした）と続き、怒濤のエンディングへ。最後はお決まりの「あれ」をみんなで叫んで、終了となりました。

来てくれたみんな、ホントにありがとね！
感想とか送ってね！
来れなかった人、次の機会には絶対会おうね！
それじゃあ、次回まで、バイバイ!!

（ジョン松沢）

《お便りのあて先》
〒650-8580　AM KOBE
＆
〒106-8039　ラジオ日本
「川上とも子のメサCANネットワーク
いろんな係」宛

《ラジオ「川上とも子のメサCANネットワーク」放送日時》
AM KOBE　毎週土曜日　22:30〜23:00
ラジオ日本　毎週月曜日　24:30〜25:00

ラストスパート！ おハガキ募集

毎日ラングV攻略で忙しいキミ！　もうクリアしちゃって、その気持ちを誰かに伝えたいキミ！　そんなキミ達の熱いおハガキお待ちしてます。そろそろ掲載のチャンスも残り少なくなってきたので、のんびり屋さんはスパートかけましょう！

お便りのあて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部「パショラン」係

Sunny Side SNK

●アーケード●7月稼働予定●対戦格闘アクション●2人対戦プレイ可能

年に一度の夏の祭典！KOFがやってきた!!

DREAM MATCH NEVER END

もちろん主人公チームは俺達だぜ!!

総勢38名！君は誰を使う？

歴代のKOFシリーズに登場した人気キャラクターが復活を果たし、豪華な顔ぶれがそろった今作。4年越しで再登場となったアメリカンスポーツチームや、柴舟、タクマ、ハイデルンで構成されるおやじチームも注目だ。また、バイス、マチュアがルガールと闘ったり、レオナがハイデルンと相まみえるという夢の競演も可能となる。今までにないチームエディットが実現できるので、いろいろ試してみよう。

夢の対決①秘書だったマチュアが、ルガールに攻撃！　これも'98ならではの光景。ちなみに、今作でも違うモード同士での対戦は可能だ。

夢の対決②この2人もある意味初顔合わせだよね。アメリカンスポーツチームなどの新しい技や変更点も気になるところだね。

システムの変更は？

今作から導入される“アドヴァンテージシステム”は、対人戦、CPU戦で自分のキャラが2人、3人と負けるにつれ、相手に対して有利になっていくシステム。エキストラモードではパワーゲージの長さが短くなり、アドヴァンストモードではパワーゲージポイントが最大5つまで溜められたりと、白熱バトルが繰り広げられるようになっている。基本操作は特に前作から大きな変更はないようだが、KOF'95のカウンター攻撃が復活するなど、“アドヴァンストモード”“エキストラモード”にも改良が施され、遊びやすくなっているのは注目。もう1つの新システム“ルーレットチームエディットシステム”は、1人から3人まで、自由にルーレットで選ぶ事ができる。勝ち抜くたびにルーレットが行えるので、いろんなキャラが使えるぞ。今夏も熱い闘いが期待できるぞ。

'98も真念一直線！で行くぜ!!

再登場。矢吹真吾

復活!! アメリカンスポーツチーム

再結成!! 八神チーム

新しい門出!! おやじチーム

甦る!! ルガール・バーンシュタイン

SNKより

今年も「KOF'98」がやってきた！　今回はいろんなキャラが復活して、まさに夢のバトル再び！　ドリームマッチは終わらない！　って感じです。ストーリーなんかも特にないので、気楽にサクサク楽しんでください！　対戦は超〜熱いよ!!

はいぱー・ふりーくす H・F

フリーイラスト特集

神奈川県／龍峰竜さん
月華のラスボス・嘉神のイラストが渋い！　和紙の切り貼りもいい感じです。

島根県／ゴンザレスさん
夏の暑さを和らげる、涼のあるCGですね。表情もグゥ。

東京都／山形白田さん
KOFオロチ大会な2人。上からの視点が強烈です。

京都府／なんかくれまんさん
数少ない秦兄弟のイラスト。美しく描かれていて◎！

福岡県／服部辟蔵さん
ナコ&ガルのほのぼのっぷりがとてもかわいいです。

次回はお待たせのキャラクター人気投票前半戦です。今回からの募集ハガキは、人気投票後半戦とサムスピ、KOFイラスト（ご意見なども）です。'98後半の人気投票はSSSに投稿する際、イラストの裏にSNKの好きなキャラを3人書いてくれればOK。締切は特にありません。下のあて先まで、「KOF」「サムスピ」「人気投票」係をそれぞれ明記の上、送ってください。

あて先
〒103-8501
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「SSS」各係まで

前号でさり～げなく
発表したプレゼント
当選者だけど……

実はこんなにきてたんです。

ご応募どうもありがとう!

なかでも水木一郎さんの
「F」プレイデータは、
3名の募集に対しなんと

1,008通も!!

そこで……

緊急特別企画

当選者発表!!

「特製!? 水木一郎プレイ『スーパーロボット大戦F』データ」

ご本人に選んでもらいましょう!!

前号で、そろそろ5月8・15日号のプレゼントを発表しようとか思い、ハガキを選ぼうとしたら、その量にビックリ！　担当編集が油断している間に、とんでもない倍率の懸賞になっていたのだ。「こうなったらご本人に直接選んでもらうのが一番！」ということで、今回の緊急特別企画とあいなった。

水木さんに申し込んだところ、「ラジオの収録前なら時間があるよ」というご返事をいただいたので、さっそく文化放送にお邪魔することに。たくさんのハガキを前に「こんなにくるとはねぇ」と驚きつつ、「データがアレですから……ちょっと恥ずかしいな」と照れ笑い。そんな和やかな雰囲気の中、3名の当選者が決定した。当選者には、特別にサインも書いていただいたので大事にしてね。

きわめて公正に行われた抽選風景。抽選はボーカルユニット「アップル・パイ」リーダーの平山佳代子さんにも手伝ってもらいました。どうもありがとう！

「また機会があれば同じ企画を」と水木さん。すると、「完結編」も!?

というわけで当選者は以下の皆様に決定!!

山口県／佐藤 健さん
神奈川県／海野和樹さん
宮崎県／田村時雄さん

おめでとうございます

㊙気になるデータの中身をちょっとのぞき見してみると……

これは水木さんが忙しい仕事の合間をぬって作った、「F」終了の3話前のデータだ。なぜ3話前かというと、「『完結編』をやるときに、物語を忘れているといけないから」だそうで、「完結編」が出るまで本当にやらなかったという気合の入ったものだ。気になるデータの中身を見ると、こだわりのあまりなのか、ターン数が多く資金も不足ぎみだが、これはご愛敬。ユニットはやはりマジンガーZが一番強化してある。だがキャラのレベルは、なぜかボスとさやかのツートップ。水木さん、甲児君は……。

なんと光子力ビームがブレストファイヤーと同じページに！

このまま「完結編」にいくと、ちょっとだけキツイかも（笑）。

水木一郎さんより感謝のメッセージ

──これだけの反響がありましたが、それについてどうですか？

水木　いや～、実に、本当にビックリしてます。1,000通超えてるんですか？　正直なところせいぜい多くて100通くらいかな、それよりも4、5通だったらどうしようって言ってたんですよ（笑）。ただ僕の周りでサタマガを読んだ人は「私も応募してみようかしら」なんて言う人いたんで、多少は反応あるのかな、とは思いましたが……。こんなにハガキがきて、これはもうゲーマー冥利に尽きますね。

──「完結編」はおやりになりましたか？

水木　ええ、やってますよ。ただちょうど今、ライブがあったり、レコーディングがあったりで、ここ2～3週間ゲームはお休みしてるんです。そのレコーディングも、やっぱり「スーパーロボット大戦」だったりするんですけどね（笑）。でもまたすぐに再開しますよ。一生懸命プレイして、そのデータもまたプレゼント（笑）。

──あ、言っちゃいましたね。ではエンディングの近くまで来たら連絡ください。

水木　クリアできたらですけどね。がんばりましょう。

──ところで、先ほどちょっとお話に出た「スーパーロボット大戦」のレコーディングって何ですか？

水木　今度の7月17日に出る「スーパーロボット大戦　ボーカルコレクション2」のためのレコーディングです。その中に「時を越えて」という曲が入ってるんですが、これはぜひ聴いてみてください。

──どんな曲なんですか？

水木　「スーパーロボット大戦」シリーズをやったことのある人なら、誰でも知っていると思いますよ。

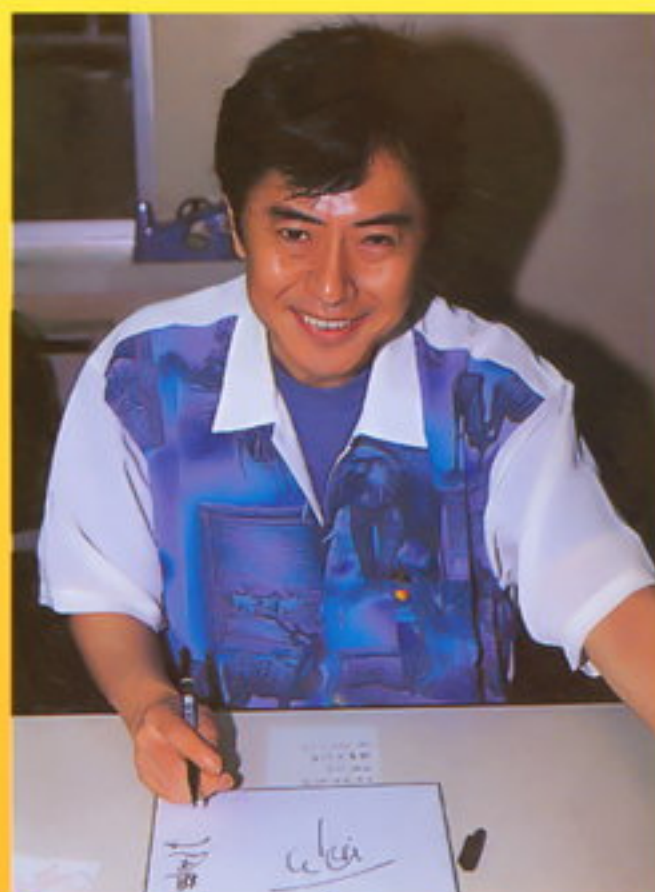
（ここで曲をかけてもらう）

──あれ、これ「スーパーロボット大戦」のオープニングの曲じゃないですか!?

水木　そうです、そうです。それに歌詞をつけて、僕と影山ヒロノブ君とMIOの3人で歌ってるんですよ。それで、こ・れ・が・もうホントに……いい!!　僕の長年のカンでもヒットするんじゃないかと思ってます。

──この曲自体は「第3次」くらいで、もう使われてますよね。「第2次」かな？

水木　みんな耳に残ってるはずですよ。「あー、あの曲だ！」って感じでね。だから「完結編」は、ぜひこの曲を流しながらやってください（笑）。

水木一郎
みずきいちろう

歌手。「マジンガーZ」を始め、歌い上げてきたアニメソングはもはや無数。現在も、ライブにラジオにと、第一線で活躍中だ。

「たくさんのご応募本当にうれしいです。4～5通だったらどうしようと思ってたので（笑）」

INFORMATION1　「スーパーロボット大戦 ボーカルコレクション2」7/17発売！

「ヴォーカルコレクション2」では、「スーパーロボット大戦F／完結編」のタイトルソング「時を越えて」を、水木一郎、影山ヒロノブ、MIOの3人が熱く歌い上げる！　さらにあの堀江美都子をゲストに迎え、厳選された新旧の名曲を12曲収録。全曲カラオケ付きのCD2枚組。

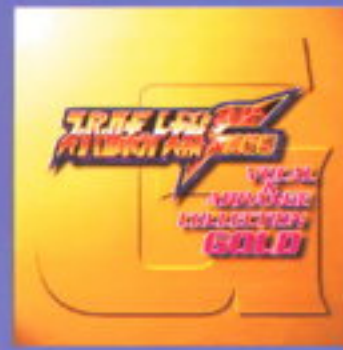
「スーパーロボット大戦　ボーカルコレクション2」発売元／ファーストスマイル・エンタテインメント価格／3,262円（税込）

録音快調!!

近日公開

絶　賛　発　売　中

スーパーロボット大戦F～完結編～アレンジコレクションSILVER

「完結編」に登場するロボットから、12作品のテーマソングをセレクト。渡辺宙明氏監修の、インストゥルメンタルのアルバムだ。発売元／ファーストスマイル・エンタテインメント　価格／2,854円（税込）

スーパーロボット大戦F～完結編～ヴォーカル&アレンジコレクションGOLD

「THE WINNER」「トップをねらえ！～Fly High～」などのボーカルを6曲、さらに「完結編」ゲーム中に流れる音楽10曲を収録。発売元／ファーストスマイル・エンタテインメント　価格／2,854円（税込）

INFORMATION2　LIVE「スーパーロボット魂夏の陣」

昨年の赤坂BLITZライブに続き、今年も新たな伝説が生まれる……。今回のライブ「スーパーロボット魂夏の陣」は、'98年8月16日（日）、場所は渋谷オン・エア・イーストで開催。出演は水木一郎、影山ヒロノブ、MIO他。チケットは完売の可能性アリ。まだの人はお早めに。お問い合わせ／03─3496─6998

名古屋＆大阪でも「スーパーロボット魂TOUR'98vol.2」を開催！　7/12よりチケット発売開始。最寄りのプレイガイドまで。
＜名古屋＞'98年9月12日（土）場所／名古屋CLUB QUATTRO
＜大阪＞'98年9月13日（日）場所／梅田　HEAT BEAT

INFORMATION3　ラジオも大好評放送中！

4月にスタートしたラジオ番組「スーパーロボット魂」も、ファンの熱い声を受けますます快調!!　しかも8月22日には国立競技場で花火大会と番組がジョイントする！　お問い合わせは03-3320-4034まで。番組は毎週木曜日深夜2時（大阪地区は深夜1時10分）から30分間、文化放送、ABCラジオで放送中。

深夜の話題を独占！　元気になりたきゃこれを聴け！

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介!

Vol.28

アーケードエクスプレス Arcade Express

今週の新作タイトル 「ザワールドサッカーチャンピオンシップ」(コナミ)

戦略重視の本格派サッカーゲーム登場!

ザワールドサッカーチャンピオンシップ THE WORLD SOCCER CHAMPIONSHIP™

●コナミ●稼働中●スポーツ●2人対戦プレイ可能

ワールドカップの開催で、大盛り上がりのサッカー。TVに釘付けもいいが、その醍醐味を肌で直接感じてみてはいかがだろうか。今回はそんな願いを叶えてくれる戦略重視のリアルなサッカーゲームを紹介するぞ。

サッカーの醍醐味を忠実に再現!!

試合形式

予選リーグ3試合、決勝トーナメント4試合の試合形式を採用。予選カードはワールドカップ(以下WC)に準じており、WCに出場する全32カ国が採用されている。オプションで勝ち上がってくる相手の設定も可能だ。

勝つごとに強くなる!

このゲームでは強いチームに勝つことによって「攻撃力」「守備力」「スピード」などのパラメータがアップしてチームが強くなる。でも、例えばブラジルを使って日本に勝ったとしても、残念ながらパラメータは上がらないぞ。

グラフィック処理

「WIDE VIEW」「NORMAL」「CLOSE UP」の3視点が存在し、それぞれに切り替えも可能だ。そして、スタジアム内の演出には、2種類の天候と4種類の時刻朝～夜が用意されている。

WIDE VIEW

CLOS UP

もちろん「実況!」

コナミお約束の実況も健在。臨場感をよりリアルに表現してくれる欠かせない要素だ。

多彩なる技術をマスターしろ!!

コナミのサッカーゲームといえば、コンシューマ版でも操作性の良さやリアルな演出に定評がある。コントローラの構造上、操作方法は異なるが、その操作性はもちろん、細かい動作を行うことができるのはコンシューマ版と同じだ。当然、サッカーの醍醐味を味わうための操作方法は細分化されている。ここで紹介する操作法を予備知識として蓄えよう。

操作方法は難しいが、それをマスターしたとき、このゲームの奥深さを感じることができる。

入門技

ゲームを進める上で最低限必要な操作方法がこれ。選手を手足のように扱えるよう練習しよう。

●攻撃時

レバー……ドリブルの移動、パスの方向の選択
ボタン1……サーチパス
ボタン2(押しっぱなし)……(強い)シュート
ボタン2＋レバー逆入れ……ループシュート

○守備時

レバー……移動
ボタン1……タックル
ボタン2……スライディングタックル(ファールの可能性あり)
ボタン1＋2……ショルダーチャージ(ファールの可能性あり)

中級技

少し高度なテクニック。攻守に役立つダッシュを使いこなせるようになると心強いぞ。

●攻撃時

ボタン3(押しっぱなし)……ダッシュ
ボタン2(素早く押す)……パス対象選手の切替
レバー(1回転)……クイックターン(フェイント)

○守備時

ボタン3(押しっぱなし)……ダッシュ
ボタン3(素早く押す)……守備選手の切替

上級技

よりテクニカルな操作方法。これらの操作を状況によって使い分けられれば一人前だろう。

●攻撃時

ボタン3＋ボタン1……スルーパス(2度押しでワンツー)
ボタン3＋ボタン2……ロングパス(押している時間が長いとより遠くへ跳ぶ)、センタリングエリアではセンタリング(押している時間が短いと低くて速い球、長いと高い球)

○守備時

ボタン3＋ボタン1……守備ラインを下げる
ボタン3＋ボタン2……守備ラインを上げる

◎攻撃／守備共通

ボールを蹴ったあと、レバーを一度ニュートラルに戻し、曲げたい方向にレバー入力……バナナシュート(選手により差がある)
ボールの進行方向にレバー入力……トップスピン
ボールの進行逆方向にレバー入力……バックスピン

戦略パターン

①全員攻撃	キーパーも含め全員で攻撃
②全員守備	FWも含めて全員で守備
③センターアタック	中央突破、オフェンスが中央に集まる
④サイドアタック	オフェンスが両サイドに開く
⑤カウンターアタック	FW以外は全員守備に回る
⑥ゾーンプレス	ゲームエリアを狭くして1人に複数のDFがつく
⑦押し上げ	ディフェンスラインを上げ気味にする

コナミより

このタイトルの「ウリ」は、何といっても「レスポンスの良さ!!」と「技のバリエーションが多い!!」点ですね。「戦略指示」も他にはない点として面白い要素ですが、まずは多彩なワザを覚えてもらいたいですネ。ちなみに、敵ゴール前で後ろ向きでリフティングしてシュートすると、オーバーヘッドキックをします。このページのチームデータを活用して、どんどんやり込んでくださいネ。（コナミ／小坂田）

出場チームデータ

Aグループ

国名	フォーメーション	作戦設定	特徴
ブラジル	4−4−2	全員攻撃、ゾーンプレス	サイドへのパス、サイドチェンジ、ワンツー
ノルウェー	4−5−1	サイドアタック、カウンターアタック	サイドへのパス、ロングパス、クロスボール、カウンター狙い
スコットランド	4−4−2	サイドアタック、押し上げ	サイドへのパス、ロングパス
モロッコ	4−5−1	センターアタック、押し上げ	クロスボール

Bグループ

国名	フォーメーション	作戦設定	特徴
イタリア	5−3−2	カウンターアタック、押し上げ	ロングパス、クロスボール、低いセンタリング、カウンター狙い、ワンツー
オーストリア	3−5−2	サイドアタック、カウンターアタック	サイドへのパス、カウンター狙い
チリ	4−4−2	サイドアタック	ロングパス、クロスボール
カメルーン	5−3−2	なし	クロスボール

Cグループ

国名	フォーメーション	作戦設定	特徴
フランス	4−4−2	サイドアタック、ゾーンプレス	サイドへのパス、サイドチェンジ、低いセンタリング、ワンツー
デンマーク	4−4−2	センターアタック、カウンターアタック	ロングパス、カウンター狙い
南アフリカ	5−3−2	サイドアタック、カウンターアタック	サイドへのパス
サウジアラビア	4−4−2	押し上げ、全員守備	サイドへのパス、カウンター狙い

Dグループ

国名	フォーメーション	作戦設定	特徴
スペイン	4−4−2	サイドアタック、カウンターアタック	サイドへのパス、クロスボール、カウンター狙い、ワンツー
ブルガリア	4−4−2	カウンターアタック、押し上げ	サイドへのパス、クロスボール
ナイジェリア	4−4−2	全員攻撃	サイドへのパス、ロングパス、サイドチェンジ、クロスボール
パラグアイ	5−3−2	サイドアタック、カウンターアタック	サイドへのパス、ロングパス、ワンツー

Eグループ

国名	フォーメーション	作戦設定	特徴
オランダ	4−4−2	センターアタック、押し上げ、ゾーンプレス	サイドへのパス、サイドチェンジ、クロスボール、ワンツー
メキシコ	4−4−2	サイドアタック、押し上げ	サイドへのパス、ワンツー
ベルギー	4−4−2	サイドアタック、カウンターアタック	サイドへのパス
韓国	3−6−1	サイドアタック、カウンターアタック	サイドへのパス、ロングパス、サイドチェンジ、カウンター狙い

Fグループ

国名	フォーメーション	作戦設定	特徴
ドイツ	3−5−2	サイドアタック、押し上げ	サイドへのパス、サイドチェンジ、クロスボール、ワンツー
イラン	3−5−2	サイドアタック	サイドへのパス、ロングパス、クロスボール、カウンター狙い
USA	4−4−2	サイドアタック	サイドへのパス
ユーゴスラビア	4−4−2	全員攻撃、全員守備	サイドへのパス、サイドチェンジ、クロスボール、低いセンタリング、ワンツー

Gグループ

国名	フォーメーション	作戦設定	特徴
イングランド	3−5−2	サイドアタック、ゾーンプレス	サイドへのパス、ロングパス、クロスボール、ワンツー
コロンビア	4−4−2	サイドアタック、カウンターアタック、押し上げ	ワンツー
チュニジア	4−4−2	カウンターアタック、押し上げ	サイドへのパス、ロングパス、カウンター狙い
ルーマニア	4−4−2	サイドアタック、カウンターアタック	低いセンタリング、カウンター狙い

Hグループ

国名	フォーメーション	作戦設定	特徴
アルゼンチン	3−5−2	全員攻撃	低いセンタリング、ワンツー
クロアチア	3−5−2	サイドアタック、押し上げ	サイドへのパス、クロスボール、低いセンタリング、ワンツー
日本	4−4−2	サイドアタック、ゾーンプレス	サイドへのパス、クロスボール、低いセンタリング、カウンター狙い、ワンツー
ジャマイカ	3−5−2	カウンターアタック	ロングパス

SEGA 公認!! AM1研

だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT.#1 OFFICIAL CORNER!

ようやっと稼働が始まったデカ2。さて、諸君はどういう評価をする? イケてるゲームだということはわかったでしょ!?

好評稼働中!! ミッション2に挑め!!

刑事!! 月に向かって走れ!

ダイナマイト刑事2 DEKA

今回は船の中枢を進んで行くミッション2を徹底フォロー。ほかの2つのミッションとは少々違った展開が、なかなか面白いかも。

●セガ●好評稼働中●アクション
●MODEL 2 基板

MISSION 2
刑事、海から船で登場!

このミッションでは、刑事たちは海からボートでバミューダ号へと突入する。客室から侵入し、最終シーンまで舞台が変わることはない。ウルフ・ホンゴウとは船の上で決着をつける!

船室

突入した部屋には敵が数人。大したヤツはいないので軽くひねってしまおう。ベッドの上(高いところ)で相手に接触すれば、相手を持ち上げることができる。パイルドライバー(持ち上げ中J+P)などの投げ技を試してみるもヨシ。使える武器は部屋の隅にある植木。1発殴って倒してから拾って、倒れた相手に追い打ちをかけてみよう。しかし何回か使うとぶっ壊れてしまう。

デッキ

船体の横側にある廊下を走る。足元に落っこちているイカリが強いので、ブンブン振り回して一気に敵を倒そう。モップも効果は同じだが、イカリのほうが痛そうなのでこちらを使うことにする。敵を倒すとSマークが出ることがあるので、すかさずゲット。次のシーンではボスと戦うことになるので、ギリギリまで取らないでおくのもヨシ。最後に出てくるカメ男は、最初の強敵なので油断はするな。

CAUTION!
曲がり角で突然現れる男。成功するとぶっ倒してそのまま進めるが、失敗するとコイツと戦う羽目になる。といっても、相手は1人だけなので大したことはない。

BOSS クック&マダムヤン

マシンガン、対艦ミサイル、3連バズーカなど武器は豊富。ボス2人組が現れるので使わず残しておくのが吉。回るクレーンにも当たり判定があるので、警告音がブブブと鳴ったら手前に下がって待つ。敵を巻き込もう。

階段

敵たちがくつろいでいる階段の踊り場。武器はイスや机、掃除機だ。前者2種は敵に当てると、ぶっ倒れてしばらく動かなくなる。足を掴んで地面に叩きつけてしまおう。また、左にある自動販売機は殴って壊すと武器になるうえに、ドリンクが出るオマケつき(出ないこともある)。拾って飲んでヘルシー度チョーUP!

CAUTION!
トイレの入り口に見張りが1人(なぜ?)。ボタンを押してこいつを吹っ飛ばせ! 失敗すると見事にスルーされ、トイレの中へと投げ込まれてしまう。カッコ悪い。

トイレ

さすが豪華客船、トイレの中に噴水まで作ってしまうほどのブルジョワジー。次々と個室の中から敵が出てくるのだが、その中の弓矢を持ったヤツには要注意。ヘタに射られると結構なダメージを被る。軸を合わせないように攻撃して弓を奪ってしまおう。中央にある吸い込み用の吸盤がオススメの武器(?)。パンチボタンでの攻撃は前方に何度も突き出し威力も高い。便器や看板で相手の動きを止めてスッポン吸盤で一気にとどめを刺す、という戦い方が有効(←それにしてもヘンな文章)。

CAUTION!
トイレを抜けて廊下を走ると、オオカミ男と出くわす。成功するとすんなり抜けられるが、失敗すると部屋に突っ込みこいつと戦わなければならなくなるぞ。

ダイナマイト刑事2 ファイナルバージョンで追加された新要素をチェック!

刑事CHECK 1 相手からモノをうばえ!

銃を持った状態で敵を掴むとフリーズさせることができる。パンチボタンで逮捕できるが、その前にキックボタンで相手のポケットからアイテムを出させよう。予備マガジンやバナナ、カットバン、服のボタンなど最高4つまで出してくれる。回復などの効果アリ。

寿司屋

20～30人は入れそうな巨大な寿司屋。武器はイス、コショウなどがあるが、やはりここは左の川(?)に流れている船盛りの寿司。食べるも投げるもヨシ。最後に出る忍者は接近戦が強いので、離れて攻撃しよう。

CAUTION!
追っ手から逃がれる刑事。ボスの部屋へ行くために、扉に滑り込む。失敗すると痛い。

BOSS アスノヤマ・トメキチ

スゴいパワーを持っているチャンコ職人。接近してもほとんど掴めないので、遠距離攻撃が有効。戸棚にあるリンゴや冷蔵庫を壊すと出る手榴弾などを有効に使おう。Pも4つある。

貨物庫

デモのあと貨物庫へ。ここにある箱は壊すといろんなものが出てくる。殺虫剤は敵のポケットからライターを奪っておくと強力になるぞ。たくさん出るマシンガンはフルマガジンで次まで持っていこう。

冷凍庫

カニ男は単体でも強いので気は抜かないほうがいい。持ち越したマシンガンと水中銃をうまく使うと多少楽になるはず。マグロは使って壊れたあと、おカシラを食べてリフレッシュできる便利な武器だ(!)。

CAUTION!
ベルトコンベアから機関室へ落っこちる。燃え上がる炎をレバーで回避せよ。入力は左右。

エンジンルーム

床下を炎が走る機関室。向こうから来る炎をよく見て敵を巻き込もう。強力な対艦ミサイルが2本もある。剣を持った敵など、倒しにくい相手を集めて一気に発射せよ。装弾数の多いロケットランチャーもなかなか使える。

BOSS クラーケン(タコ)

タコは横からの接近戦が有効。ただしあまり1カ所にとどまっていると攻撃されるので、何回か攻撃したら反対側へと移ろう。落ちているモンキーレンチは持って振り回して使う。タコ相手には絶大な効果がある。

CAUTION!
新たに加わったミニゲーム。傾いた船の廊下を落ちてくる箱を避けながら上へと上がる。

カジノ

古代バミューダ族(ガイコツ人)が遊んでいるカジノ。奴らは手を抜くと増えるので、フルパワーで攻撃すべし。武器は棒やコインを入れるバケツなどがある。特に棒は敵に取られないように使え。

CAUTION!
中央デッキへと続く道。失敗すると噴水に落ち、数人の敵を相手にしなければならない。

CAUTION!
続けて階段にいるマシンガン男を相手にする。成功すれば一発で倒すことができる。

バー

隊長ペドロ氏が数人のバミューダ族にイジメられている。ヤツらは銃を持っていても逮捕しづらいので、撃って直接攻撃するのが◎。ガスガスと連続突きができる割れたビンは、敵から奪える。

CAUTION!
裏切りのペドロ氏の攻撃を回避する。オノで突っつかれると当然ながら、イタい。

BOSS ペドロ・サ・ブー

ジーンたちの上官なので、単独での攻撃能力は非常に高い。ただし1人なので2Pなら倒すのは楽だ。1P時は、少し距離を置きつつ、リーチの長い技で戦おう。最初にヤツが使ってくるオノはぜひとも有効に使いたいところだ。

FINAL BOSS ウルフ・ホンゴウ

さすがラストボス、その力は絶大だ。離れると飛び道具、近寄れば剣や爪での攻撃で、こちらに付け入る隙を与えてくれない。ある程度離れダウンが奪える技で対抗するか、飛び道具をフットワークで避け、回り込んで連続技を叩き込もう。掴むことは不可能に近いので、あまり近づきすぎることのないよう。

飛び道具を撃つモーションに入ったらダッシュで横に回り込んで攻撃だ。

マシンガン
一定距離以上離れるかワープのあとに撃ってくる。撃たれる前に潰してしまおう。

グレネード
爪から撃ってくる。弾速が遅いので距離があれば、見てから避けられる。

フーセン爆弾
フーセンガムを飛ばすような核攻撃。威力は大きいが、当たらなければ大丈夫。

直接攻撃
最初は剣、後半は爪での攻撃。掴もうと近づくとこちらが掴まれてしまうぞ。

刑事CHECK 2 弱った相手をつかんでポイ

弱った相手は掴むことができる。イスや机などをぶつけたり、打撃技を連続で食らった相手はダウンしたり、フラフラになったりする。それをうまく掴んでさらなる技を繰り出すべし。

倒れた人
倒れた敵の足にカーソルが出たらボタンを押して持ち上げる。足を持って叩き付けることができる。

クラクラ人
フラついた敵に触れると上に担ぎ上げる。J+P(orK)で投げ落とす。落差があると威力が増すぞ。

刑事CHECK 3 新たに追加された3キャラ共通技

P+K+Jでの緊急回避や敵を掴んでレバー1回転+Pでのジャイアントスイングなど、全キャラ共通技にもいくつかが追加されたぞ。コマンドは難しくはないので覚えておこう。

コマンド	説明
J+P or K	その場で上方へと攻撃する対空迎撃技が出る。レバーはニュートラルにしておく必要がある。
Kをしばらく押して離す	その場でサマーソルトキックを出す。強力だがコマンドの性質上少し出すのが難しいかも。
ジャンプ中P+K	ジャンプからヒザを落とし、ダウンした敵にもヒットできる。当てるのが意外と難しい。
JJP or K	ステップのあと足払いまたは裏拳を繰り出す。敵との距離を詰めつつ攻撃できるのがいい。
着地の直後にP or K	着地の直後に前方へリーチのある攻撃を出す。ジャンプ後のフォローとして使おう。

刑事CHECK 4 そのほかいろいろチェックしてみよう

そのほか細かい部分にもいろんな遊びが隠されている。攻撃して壊すと武器になったり、アイテムが出てきたり、時限式でさらに違ったことが起こったりするらしいので、いろいろ試してみよう。

ミニゲーム
最後の最後で追加されたミニゲーム。障害物を避けながら回復の薬をゲットしよう。

スロットマシン
カジノにあるスロットのリールは攻撃すると止まる。大当たりで何かが起こるか?

「電脳戦機バーチャロン・オラトリオ・タングラム」を一気に解明!!

夏のスペシャルプログラム

理論!極論! バーチャロン!

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

This Week Menu.

基本講座
- ●ダッシュ検証
- ●ジャンプ中の機体制御
- ●旋回活用法
- ●漕ぎのしくみ

応用講座
- ●攻撃後の硬直を狙われにくくする

未公開情報フォロー
- ●空中ダッシュ攻撃／左ターボ攻撃
- ●新規特殊技

略して3ロン!

全国大会へ向けての夏季特別講座として新調された「オラタン」ページ。今までは新要素の公開に追われていたが、今回からは実戦でどう活用するかを重点に置いて構成していく。店舗予選まで時間もないので、増ページで一気に解説していこう！

BASIC LESSON 1 最も使用頻度の高いダッシュのシステムを確認する！

●ダッシュ性能機体別検証

移動したい方向にレバーを入れてターボボタンを押せば、ダッシュができる。ダッシュ時のスピードと距離は機体によって異なっている。そのため、複数の機体を使うときは注意したい。ちなみに、右の表は各機体の前ダッシュ時のスピードと距離を比べたものだ。

ダッシュ後の硬直も考えると、どこでダッシュすべきか悩むところだ。

ダッシュ速度と距離

ダッシュ速度 機体名（速度）		ダッシュ距離 機体名（距離）	
速い		長い	
APHARMD S	286.3/min	APHARMD B	387.5
TEMJIN	191.1/min	FEY-YEN Kn	381
FEY-YEN Kn	178.0/min	APHARMD S	375.1
APHARMD B	169.9/min	ANGELAN	347.5
BAL-BADOS	158.7/min	TEMJIN	328.7
ANGELAN	147.2/min	BAL-BADOS	300
CYPHER	107.6/min	CYPHER	263.8
GRIS-VOK	107.1/min	RAIDEN	203.7
SPECINEFF	95.1/min	GRIS-VOK	200.4
RAIDEN	93.0/min	DORDRAY	184
DORDRAY	76.3/min	SPECINEFF	122.8
遅い		短い	

※上の数字は前ダッシュの場合を計測（編集部調べ）

●ダッシュキャンセルのしくみ

前作では、ダッシュキャンセルをしたい時はダッシュしている方向とは逆方向にレバーを入れる必要があった。しかし今作からは、ダッシュ中にターボボタンを押すだけでダッシュキャンセルができるようになった。前作と同じ操作を行ってもダッシュキャンセルはできるが、ダッシュキャンセル後に移動してしまうため、ターボショットにつなげにくい。前作のクセが抜けない人は、早急にターボボタンだけでダッシュキャンセルをできるように練習しておこう。

「オラタン」ではダッシュ中にターボボタンを押すだけで……。

ダッシュキャンセルができる。素早く次の行動に移ろう。

●スライディングショット攻撃の特徴

「オラタン」からの新要素“スライディングショット”。ダッシュ時にしゃがみ入力と同時にトリガーで出せる。スライディングショット攻撃は対空性能が高い攻撃が多いため、空中にいる相手を攻撃するときに有効だ。またスライディングショット時はダッシュ距離が限られているようなので、遅めに入力すると発射弾数が減ってしまうことには気をつけたい。

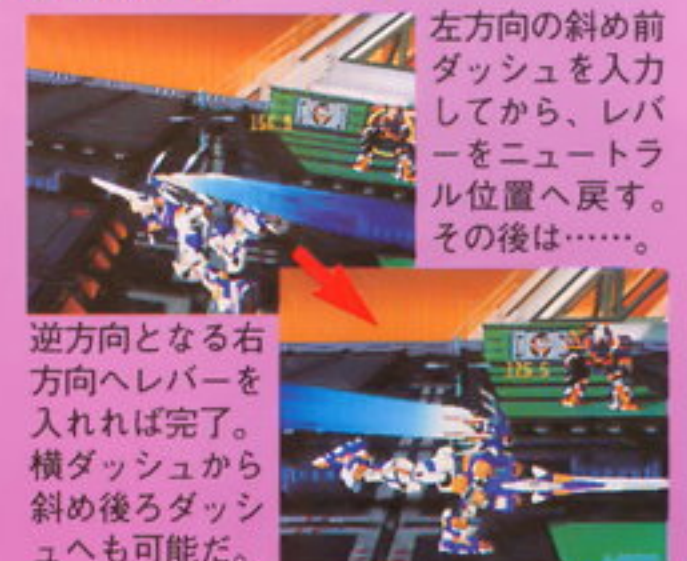
〈通常ダッシュ攻撃〉

フェイ・イェンKnの前ダッシュハンドビーム。通常ダッシュ攻撃時なら必ず4発発射される。

〈スライディングショット攻撃〉

しかし、同じ前ダッシュハンドビームでも遅めのスライディングショットだと、発射弾数が減少する。

●特殊なバーティカルターン

バーティカルターンとはダッシュ中の方向転換のこと。この転換時の限界角度は90度と認識されているが、斜めダッシュと横ダッシュの間でのみ135度の転換が可能だ。横ダッシュから斜め前ダッシュへ転換してからの攻撃は、相手が捕捉しにくいのでオススメだ。

左方向の斜め前ダッシュを入力してから、レバーをニュートラル位置へ戻す。その後は……。

逆方向となる右方向へレバーを入れれば完了。横ダッシュから斜め後ろダッシュへも可能だ。

Scoop! 「オラタン」にベルステップが存在した!?

ダッシュキャンセルの余勢を利用して通常より速い移動を行うテクニック、通称“ベルステップ”。「オラタン」でも、斜め前ダッシュを斜め後ろに入力しながらキャンセルすることで可能となる。特にエンジェランは、後述する漕ぎと組み合わせると、驚異的な速さで移動できるのだ。

ベルステップ再び!!

ベルステップを巧みに使いこなして、相手を翻弄しよう。

【電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム全国大会'98「夏期特別戦闘指令　電弐號作戦」予定】7/19～8/16まで全国のセガ関連アミューズメント施設400店舗で“店舗大会”を開催。それを受け、8/30および9/6に全国アミューズメント施設36店舗で“エリア大会”を開催。そして9/27東京蒲田のPIOにて67名にて“全国決勝大会”を予定。まずは店頭のポスターを目指して、店舗大会に参加だ！

BASIC LESSON 2 ジャンプ中の機体の制御方法を把握せよ！

●「オラタン」からの新要素“2段ジャンプ”を使いこなそう！

両方のレバーを同時に外側へ開けばジャンプを行える。また、ジャンプ中に両方のレバーを同時に内側へ倒せば、ジャンプ動作をキャンセルできる。ジャンプした瞬間は相手方向を自動的に向くので、相手を見失ったときは素早くジャンプキャンセルを行って、相手を捕捉するといい。ただし、前作ではジャンプの上昇中は相手方向を見続けられたが、今回からはジャンプした瞬間しか相手方向を向かない。この大きな違いには注意すること。

今回からの新要素の1つとして2段ジャンプがある。2段ジャンプを行うには、ジャンプの上昇中に再度ジャンプ入力を行えばいい。ジャンプの下降中やジャンプ攻撃後にはできない。有効な用途は、ただジャンプしただけでは避けられない攻撃を避けたり、相手の視界外から攻撃を行ったりするときなどだ。2段ジャンプ後に速く下降したいときは、通常のジャンプ後とは違い、レバーを合計2回内側へ倒さなければならないことは体で覚えておきたい。

上昇中に再度ジャンプ入力で2段ジャンプが！

ジャンプの上昇中にもう一度ジャンプを入力すれば、2段ジャンプをすることができる。2段ジャンプは、相手の真上から攻撃をしたいときなどに有効だ。

2段ジャンプ後はレバーを2回内側に倒せ！

2段ジャンプ後に素早く着地を行うには、レバーを2回内側に倒す必要がある。降下の最中にスピードが落ちた後に、再度レバーを内側に入力しよう。

●ジャンプ攻撃後と空中ダッシュ攻撃後の違いを認識しよう！

空中ダッシュ攻撃も新要素の1つだ。空中ダッシュをするには、ジャンプの上昇中にダッシュしたい方向にレバーを入力し、ターボボタンを押せばいい。ちなみに、空中ダッシュ中にトリガーを押せば空中ダッシュ攻撃を出せる。また地上でのダッシュと同様に、バーティカルターンや空中ダッシュキャンセルをすることも可能だ。

ジャンプ攻撃後と空中ダッシュ攻撃後では機体の機動が違う。まずは空中ダッシュ攻撃後。空中ダッシュ攻撃は、相手方向を自動的に向いてから攻撃し、着地するまでの間は相手方向を向き続ける。前作のジャンプ攻撃後と同様に、レバーを横に入れれば相手を中心とした円運動を行うことになる。相手が着地を狙って反撃してきた場合は、相手の攻撃をよく見ながらタイミングをずらして着地をするようにしよう。そしてジャンプ攻撃後。ジャンプ攻撃後は相手方向を向かない。これはジャンプ攻撃を出さずにただジャンプした場合や、空中ダッシュキャンセルをした場合も同様だ。

空中ダッシュ攻撃後は相手を自動的に捕捉し続ける！

空中ダッシュ攻撃後は、相手の方向を自動的に向き続ける。基本的にはレバーを横に入れて移動しながら、タイミングを見計らって着地するといい。

ジャンプ攻撃後は相手方向を向いていない！

ジャンプ攻撃後は相手方向を向かないため、相手の行動に対しての注意が必要。旋回入力は受け付けているので、相手方向に旋回しながら着地しよう。

●低空ダッシュから素早く相手を攻撃しよう

低空ダッシュ攻撃とは、文字通りなるべく低く空中ダッシュ攻撃を行なうことをいう。低空ダッシュ攻撃の利点は、ジャンプをした瞬間に相手方向を向くために攻撃をヒットさせやすいことだ。また相手を攻撃してから着地するまでのスキも短いので、相手の反撃を受けにくい。それに、空中ダッシュを行なっている間の機体はわずかずつ下降しているため、非常に低空の空中ダッシュを行なった場合は、攻撃後にレバーを内側に倒さなくても着地できる。

低空ダッシュ攻撃を出すポイントは、相手がこちらのダッシュに反応してダッシュ攻撃を出してきた場合だ。相手のダッシュ攻撃をジャンプでかわし、相手のダッシュ後の硬直時にこちらの空中ダッシュ攻撃をヒットさせられる。

ジャンプからダッシュを素早く入力

まずはジャンプを入力する。低空ダッシュをするには素早い操作が必要なので、両肘から先へは力を入れないようにすること。

ターボON TURBO ON!

空中横ダッシュをする場合は、行きたくない方向のレバーをニュートラルに戻してターボボタンを押す。まずはこれを練習すべきだ。

レバーの操作が片方をニュートラルに戻すだけなので、入力しやすい。慣れてきたら低空前ダッシュを素早く出す練習をしよう。

低空前ダッシュ攻撃で反撃

テムジンの低空前ダッシュライフル。どんどん使おう。

CHECK POINT 重いVRほどよく落ちる

空中ダッシュの最中はわずかずつ降下しているが、その降下速度も機体によって異なる。ライデンやドルドレイなどの重いVRほど、速く降下していくことを覚えておこう。ときには低空ダッシュ攻撃を出す前に着地してしまう場合もあるので注意が必要だ。

ライデンなど、重いVRほど降下速度が速くなっている。

BASIC LESSON 3 旋回を使いこなして新戦術を作ろう

●逆旋回やターボ旋回など、あらゆる旋回の性質を再チェック！

左右のレバーを互い違いに前後へ入れれば、旋回ができる。右旋回は、右レバーを後ろに、左レバーを前に入れる。逆に左旋回は、右レバーを前に、左レバーを後ろに入れる。旋回速度は機体によって異なるので、自分の機体の旋回速度は確実に把握しておこう。また、画面内に相手がいない場合は旋回速度が速くなる。スピードの速い機体に対しては、相手を追うように旋回せずに、相手の進む方向とは逆方向に旋回したほうが素早く捕捉できる。この逆旋回はライデンでレーザーを狙うときに有効だ。そして、旋回時にターボボタンを押している場合も旋回速度が速くなる。この"ターボ旋回"はあらゆる旋回時にも有効なので、旋回中は常にターボボタンを押すように心掛けよう。

相手が画面内にいないときは旋回速度が速くなる。

Check Point 攻撃中は旋回をすることができない!?

前作と違い、「オラタン」では立ち攻撃の最中に旋回をすることができない。旋回中に攻撃をすると旋回が止まってしまい、旋回入力をしていても旋回しなくなってしまう。攻撃を出しながら旋回をしたい場合は、静止状態で旋回をせずに、移動中に旋回をする移動旋回をしながら攻撃をするといい。移動旋回の入力方法は、移動したい方向にレバーを入れたまま旋回を入力する。例えば右方向に移動旋回をしたいときは、右レバーを右斜め前に入れ、左レバーを右斜め後ろに入力をすれば、相手を捕捉しながら移動が可能となる。フェイ-イェンKnやグリスボックなど、連射できる武器を持っている機体では重要なテクニックだ。

攻撃中に旋回を入力しても、旋回することができない。

ダッシュ中にも旋回ができるぞ

「オラタン」ではダッシュ中にも旋回できる。ダッシュ旋回をするには、ダッシュ中に旋回入力をすればいい。このとき、ダッシュ旋回ではなく、前後方向へのバーティカルターンになりやすいことには注意しよう。バーティカルターンになるのを防ぐには、左右のレバーの旋回入力を同時に入れればいい。また一度レバーをニュートラルに戻さなければバーティカルターンにはならないので、レバーをニュートラルに戻さずに旋回入力をすれば確実にダッシュ旋回できる。ジャンプダッシュ中にも同様にダッシュ旋回をすることができる。ダッシュ旋回のスピードは通常の旋回に比べて遅いため、遠距離で横ダッシュをしながら旋回をして相手を捕捉するのが主な使いどころだ。

横ダッシュ中に旋回入力を行って相手を捕捉するのだ。

ジャンプ中に旋回して狙撃しよう

ジャンプ中にも旋回ができる。ジャンプ旋回は、ジャンプの上昇中はもちろん、下降中やジャンプ攻撃中にも可能だ。ただ、ジャンプ旋回は旋回速度が遅いため、相手を捕捉したいときにはターボ旋回を使ったほうがいい。ジャンプ上昇中にターボ旋回で相手を捕捉して、相手の視界外の頭上から攻撃するのがオススメだ。また、ドルドレイのジャンプVハリケーンなど、攻撃時間が長い攻撃の最中にターボ旋回を入力すれば、弾を撒き散らすことができる。

ジャンプ中に相手の移動方向へターボ旋回をしよう。

相手の視界外から攻撃すれば、高確率でヒットさせられる。

ココがPOINT ダッシュ近接時は旋回を入力するようにしよう

ダッシュ近接の最中にも旋回入力を受け付けている。ダッシュ近接時に旋回を行えば、ダッシュ近接で攻撃する範囲を若干ながら広げられる。右トリガーでダッシュ近接をした場合は左旋回を、左トリガーでダッシュ近接をするときは右旋回をするのが基本行動だ。また単純にダッシュ近接を出した場合、ダッシュ近接が外れてしまうと、相手を捕捉できずにスキを与えることになってしまう。しかし、ダッシュ近接時に相手方向へ旋回しながらダッシュ近接を出せば、もし外してしまった場合でも相手の行動を見ることができる。そのため、ダッシュ近接後のスキを相手が攻撃してきた場合に対処しやすくなるだろう。

ダッシュ旋回入力はダッシュ近接を出すための条件を満たしているため、前ダッシュ中にダッシュ旋回を入力しながらタイミングを合わせてトリガーを引けば、ダッシュ近接中に旋回ができる。もちろん、ダッシュ近接を出す直前に旋回を入力しながらトリガーを引けば、ダッシュ近接旋回ができるが、慣れないと単なるダッシュ攻撃になりやすい。まずはダッシュ旋回からのダッシュ近接を練習するといい。

旋回入力をしない

真正面にいる相手に対してダッシュ近接で攻撃した場合、ダッシュ近接時に旋回を入力しないと、このように相手に対して背中を見せることになってしまう。ダッシュ近接時の旋回入力は、その他にもダッシュ近接の攻撃範囲を広げられるなど、メリットが多いことは覚えておきたい。

ダッシュ近接時に旋回を行えば、相手を捕捉できる。ダッシュ近接を外してしまった場合にも相手の攻撃に対処しやすくなるため、ダッシュ近接時は必ず旋回を入力しよう。機体によってはダッシュ近接時に旋回を入力すれば、自分の背後にいる相手をも攻撃できる。

旋回入力をする

理論！極論！バーチャロン！「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」を一気に解明!! 【第1回】

BASIC LESSON 4 「漕ぎ」を利用してスピードアップ

●漕ぎって何？その入力法と効果を紹介しておこう！

横に移動しているとき、レバーを斜め前と斜め後ろへ交互に入力すると移動速度が上がる。これが俗にいう“漕ぎ”だ。漕げるか漕げないかは機体によって違い、漕げない機体で漕ぎを入力しても、移動速度が速くなるどころか逆に遅くなってしまう。

漕ぎの入力方法には、大きく分けて2種類ある。1つはパラレル法。パラレル法では横に入れたレバーを同方向へ前後に動かす。左右のレバーの動きが同じなので入力しやすく、漕ぎからのしゃがみ攻撃が出しやすい。もう1つはウェーデルン法。片方のレバーを斜め前、もう片方を斜め後ろに入れて交互に動かす。しゃがみ攻撃にはつなぎにくいが、旋回をしながら漕ぐことができる。相手を捕捉しながら漕ぎたいときは、このウェーデルン法で漕ごう。どちらの漕ぎ方でも移動速度は上がるが、漕ぎには最適の入力タイミングが存在する。やみくもに漕いでも無駄なばかりか、レバーを傷めることになるので、ゆっくりと正確に漕ぐ練習をしよう。

代表的な漕ぎの入力方法はこの2つ

パラレル法

左右のレバーを同じ方向へ入力する操作方法がパラレル法だ。漕ぎからしゃがみ攻撃への入力がたやすくできるのが大きな特徴だ。

ウェーデルン法

左右のレバーを交互に入力するのがウェーデルン法。漕ぎの最中に旋回を入力しやすく、相手を捕捉しながら漕ぎたいときに有効だ。

しゃがみ中やジャンプ中に漕ぐこともできる！

漕ぎ入力を受け付けているのは歩き時だけではない。しゃがみ攻撃中やジャンプ中にも漕ぎ入力を受け付けている。しゃがみ攻撃中の漕ぎは、しゃがみ攻撃後の移動速度を大幅に上げられる。特にエンジェランやスペシネフは、移動しゃがみ攻撃をすることで移動速度が大きく上がるので、移動しゃがみ攻撃中に漕ぐことが重要になる。またジャンプ時に漕ぎを入力して移動速度を上げれば、相手に着地を狙われにくくなる。サイファー使いには必須のテクニックといえるだろう。その他では、ダッシュ中も漕ぎ入力を受け付けている。ダッシュ自体の移動速度が上がるわけではないが、ダッシュ中に漕いでおけば、ダッシュキャンセル時の移動速度が上がるので覚えておこう。

移動しゃがみ攻撃中にスピードが上がる機体では、相手の攻撃を避けるために移動しゃがみ攻撃を出すことも重要。

ジャンプ攻撃後に漕げば、安全に着地しやすい。障害物の後ろに隠れるように漕ぎながら調整して着地しよう。

全VR漕ぎ対応表

	歩き	しゃがみ	ジャンプ
TEMJIN（テムジン）	×	×	×
RAIDEN（ライデン）	×	×	×
FEI-YEN Kn（フェイ-イェン Kn）	×	×	×
CYPHER（サイファー）	○	△	○
APHARMD B（アファームドB）	×	×	×
APHARMD S（アファームドS）	×	×	×
DORDRAY（ドルドレイ）	×	×	×
GRYS-VOK（グリスボック）	×	×	×
BAL-BADOS（バルバドス）	○	△	△
SPECINEFF（スペシネフ）	○	◎	○
ANGELAN（エンジェラン）	○	○	◎

◎ 特に速い　○ 速い　△ 少し速い　× なし

CHECK POINT 漕ぐ相手をつかまえるにはどうするの？

漕いでる相手はこちらを捕捉していない

漕ぎ入力で移動速度が上がるのは横移動だけ。そのため、漕いでいる最中は相手を捕捉していないことが多い。空中ダッシュ攻撃後は自動的に相手を捕捉するが、その他の漕ぎ、地上漕ぎやしゃがみ漕ぎ、ジャンプ漕ぎを続けていれば、必ず相手を見失う瞬間がある。特にしゃがみ攻撃中は旋回を受け付けないので、相手を見失いやすい。漕いでいる最中の相手の攻撃はロックしていないことが多く、避ける必要はほとんどない。気にせず距離を詰めていこう。

漕いでいる最中の相手の攻撃はロックオンしていない場合がほとんどだ。移動速度を上げるためだけにロックしていなくてもしゃがみ攻撃を出す場合もある。相手の攻撃はあまり気にせず、プレッシャーを与え続けることが漕ぐ相手に対しての基本行動だ。

こちらを捕捉しようとした瞬間が狙い目だ

漕いでいる相手がこちらを捕捉していないことが多いので、こちらを攻撃するときには必ずといっていいほどジャンプキャンセルを行う。その瞬間を攻撃するのが、全機体に共通した漕ぎの対処法だ。また相手の移動を制限するため、ライデンの左ターボレーザーやナパームのような武器で移動を制限する。それに、漕ぐ相手を気にせずにフローティングマインなどの相手を自動追尾する武器をばらまくなど、機体によってさまざまな対処法がある。

こちらを捕捉しようとジャンプキャンセルする瞬間を見逃さないようにしたい。漕ぐ相手に対してはあきらめずに追いかけ、攻撃しつづけることが重要だ。漕ぐ相手の行動を先読みして攻撃をし続ければ必ずチャンスはあるのでがんばってほしい。健闘を祈る。

理論！極論！バーチャロン！「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」を一気に解明!! 【第1回】

Advanced LESSON 1 攻撃後の硬直を狙われにくくしよう

●なぜ硬直を狙われるのか？攻撃後には必ずスキが存在する

硬直とはいわゆる、動作不能時間のこと。前作からプレイしている人は理解していると思うが、このゲームにおけるダッシュ攻撃、空中ダッシュ攻撃、ジャンプの着地には必ず一定時間、動きが鈍くなる時間がもうけられている。これがこのゲームにおける硬直だ。

攻撃側のセオリーからすれば、いかに相手を先に硬直させるか、その硬直をきちんと狙って射撃ができるか（いわゆる後出し）がカギになる。動かない相手に攻撃するほど、たやすいことはない。

ここでは、逆に被弾率を下げる意味で、先に攻撃した場合に、この硬直時間を狙われないようなテクニックをいくつか紹介していくことにしよう。

その前に、根本的なことに触れておくと、相手の動きをよく見ることが大切なのはいうまでもない、ということだ。これを忘れて以下のテクニックを使っても、一定レベル以上のプレイヤーとの対戦では、被弾率はそれほど下がらない。

ダッシュ攻撃後

バーティカルターンなど、ダッシュ攻撃をかわす手段が豊富にあるため、意味のないダッシュ攻撃の硬直は負けにつながる。

ジャンプ攻撃後

ジャンプ攻撃をすると、そこからは大幅に移動することは難しい。さらに、ジャンプの着地にはもともと一定の硬直が存在している。

硬直を狙われにくくするには？

単調な攻撃ばかり繰り返していると、相手に反撃タイミングをつかまれやすくなる。とくに、一定の攻撃に対する対処がワンパターン（例えば、相手が近接間合いでこちらの背後にクイックステップで回り込むと、すぐに前ダッシュ攻撃をしてしまうなど）である場合などがこれに当てはまる。

クセはなるべくなくしたほうがいいのは当然だが、ささいな努力でも相手の反撃を狙いにくくさせる方法がある。そんなテクニックをここで紹介していこう。

硬直キャンセルジャンプで攻撃を回避しよう

ダッシュ攻撃後の硬直をキャンセルするためにもっともお手軽な方法は、ジャンプすることだ。2段ジャンプも使えるぞ。

そこからの選択肢は2つ。相手の攻撃をかわし、そのまま着地するジャンプキャンセルと、空中ダッシュ攻撃につなぐパターンだ。1つめは、相手がやや遠距離にいる場合や、こちらのジャンプ中にダッシュ攻撃の硬直が終了しそうな微妙なタイミングの場合だ。上下方向に揺さぶりを掛けれは、相手の追加攻撃もかわせる。

そしてもう1つは、相手が近距離にいたり、ダッシュが長い場合に使う空中ダッシュ攻撃だ。これは、相手が硬直したり、相手の頭上を越えられる、もしくは低空でのダッシュを行った場合に狙え。

ダッシュ硬直時にジャンプ

ジャンプキャンセルで回避

遠距離ならジャンプによる自動旋回の使い勝手がいい。

そのまま空中ダッシュ攻撃につなげ

相手がこちらに向かってダッシュしている場合は、反撃のチャンス！

タイミングをずらして攻撃を読ませる

相手とほぼ同じタイミングでダッシュした場合、最も効果的なのは、バーティカルターンやトリガーのタイミングをずらすこと。

具体的には、相手の攻撃を横方向（斜めでも可）に回避したのを確認してから、バーティカルターンで前方向に進路変更し、先に硬直している相手を攻撃する。このターンとトリガーのタイミングは、相手との位置関係や攻撃タイミングに依存するので、ダッシュ距離の長い機体がやりやすい。

同時にダッシュしていた場合は、まず、相手の攻撃を確認してから……。

バーティカルターンをし、攻撃すると効果的。我慢が重要で、相手との読み合いになる。

障害物を利用して攻撃を回避

ダッシュ攻撃や、空中ダッシュ攻撃、ジャンプ攻撃を行ったあと、障害物の陰に隠れるという手もある。これはあらかじめ障害物と自分との位置関係を把握していないと難しいので、ぜひ各ステージの障害物の位置、地形の変化をある程度は頭にたたき込んでおこう。

こちらからしかけた攻撃が外れそうだなと思ったら、旋回や漕ぎをフル活用して、とにかく障害物の陰にもぐり込む。しかし、これも時と場合によりけりで、コーナーに追い詰められてしまったり、障害物に引っかかってしまうとかえって危険な状況になることも。

ジャンプ攻撃後は、相手との間に障害物をはさむような位置に移動しよう。

エンジェランの左ターボCWは、障害物に近い役割を果たす。

●硬直キャンセルしゃがみ攻撃で素早く反撃

さて、もうひとつの硬直の軽減方だが、しゃがみ入力＋攻撃でのキャンセルだ。この攻撃のメリットは、こちらの硬直を狙って攻撃してきた相手に、反撃のチャンスが生まれるだけでなく、相手の攻撃を未然に止めたりすることも可能という点にある。

このキャンセルのポイントは、行動終了時にしゃがみ入力を若干早め（終わるか終わらないかの時点でしゃがみ（両レバー内側をほぼ同時に入力すること）を正確に入力することから始まる。しゃがみ入力が正確であれば、続いてトリガーを（実際にはレバー入力直後に）入力することで、ダッシュが終了するとほぼ同時にしゃがみ攻撃が出るはずだ。この状況なら、ターボショットも出しやすいだろう。

ダッシュ硬直時にしゃがみ攻撃

しゃがみ攻撃でも、ターボショットでも、行動終了と同時に発動できる。ターボショットの場合は、ターボボタンが操作に加わるだけ。

しゃがみ攻撃を出さずに移動につなげる!?

しゃがみ攻撃のなかでも、いくつかのものは攻撃を出さずにさらに次の行動につなげられるものがある。左ターボしゃがみ攻撃がそれで、下表の○がついているものは、しゃがみ攻撃入力後に、さらに歩きなどの移動入力を行うことで、攻撃発動前にキャンセルが可能。ここからの移動方法は、相手の行動を確認しながら適切なものを選択していきたい。

	Left TURBO			Right TURBO		
	Left Weapon	Center Weapon	Right Weapon	Left Weapon	Center Weapon	Right Weapon
TEMJIN（テムジン）	×	×	×	×	×	×
RAIDEN（ライデン）	×	×	×	×	×	×
FEI-YEN Kn（フェイ-イェン Kn）	×	×	×	×	×	×
CYPHER（サイファー）	○	○	×	×	×	×
APHARMD B（アファームドB）	○	×	×	×	×	×
APHARMD S（アファームドS）	○	×	×	×	×	×
DORDRAY（ドルドレイ）	×	×	×	×	×	×
GRYS-VOK（グリスボック）	×	×	×	×	×	×
BAL-BADOS（バルバドス）	×	×	×	×	×	×
ANGELAN（エンジェラン）	○	×	×	×	×	×
SPECINEFF（スペシネフ）	×	×	×	×	×	×

○＝弾がでない　×＝弾が出る

ダッシュ攻撃後のポイント

ダッシュ攻撃後は、相手方向を向きつつ行動が終了することが多い。そのため、相手の状況を確認しやすい。そこで、攻撃をかき消しやすい左ターボ攻撃でこちらの硬直を狙って攻撃してくる相手に対して反撃するパターンが考えられる。

ダッシュ攻撃中はいかなる回避も不可能なため、確実に反撃できるチャンスともいえるわけだ。

また、しゃがみ状態で繰り出すため、ある程度の高低差に追従できる攻撃も多く、空中ダッシュこちらの攻撃を回避してから攻撃しようとする相手にも非常に効果的といえるだろう。

しゃがみ左ターボ攻撃で相殺

アファームドBの左ターボRWは相手の攻撃を消す能力に優れる。

しゃがみ左ターボ攻撃からダッシュにつなげる

左ターボ攻撃の中には、弾を出さないというところまではいかなくても、攻撃を中断できるものが多い。

ダッシュ攻撃後、硬直をしゃがみ左ターボ攻撃でキャンセルしたら、ターボボタンを押しっぱなしにしたままレバーを行きたい方向へと倒してみよう。すると、ダッシュ終了から左ターボ攻撃→移動がスムーズに行えるはずだ。

左ターボ攻撃をキャンセルできるタイミングはそれぞれ違うので、プレイしながら確認して、ぜひ実戦に取り入れてもらいたい。

ターボボタンを押しっぱなしでダッシュ方向にレバーを入力

左ターボ攻撃を入力したら、そのままターボボタンを押しっぱなしておくところがポイント。スムーズにダッシュできるように練習しよう。

ジャンプ攻撃後のポイント

ジャンプ攻撃後を相手に狙われそうなときは、ジャンプキャンセル＝急速下降（両レバー内側）と、減速（両レバー外側）を駆使して、落下スピードを変化させて着地のタイミングを読まれないよう注意しよう。とくにダッシュ近接などである程度のダメージを狙ってくるような相手には、減速を利用しつつ横方向にレバーを倒して漕ぎ、落下ポイントをずらしていくと○。

もし落下中に相手が通常の攻撃をしかけてきたら、急速下降で追尾を振りきる努力も大切。

いずれにしろ、相手の動きをきちんと把握することが重要だ。

落下速度を調節

追加攻撃はキャンセルで、ダッシュ近接は減速で回避しよう。

着地と同時に攻撃を再開する

ジャンプキャンセル動作でしゃがみ入力も兼ね、着地と同時に攻撃を再開する方法がある。ジャンプキャンセル操作のまま着地、着地と同時にトリガーを引くだけだ。慣れないうちは、着地を確認してからトリガーを引いてもいい。

このテクニックは、ジャンプキャンセルでのレバー内側の入力がそのまま着地後も継続されているところがミソ。あらかじめターボボタンを押しておけば、しゃがみターボ攻撃も繰り出せる。左ターボ攻撃なら、着地狙いの攻撃も消して反撃可能だ。

直地の直前にトリガーを入力するのがポイント

レバーを内側に倒したまま、着地寸前にトリガーを引くと、着地と同時に攻撃が可能。貫通力の高い攻撃なら、着地狙いの相手に反撃もできる。

Follows of Knowledge①

今までにフォローできなかった攻撃方法を一挙に大公開!!

空中ダッシュ攻撃と左ターボ攻撃について

このコーナーでは、今までページの都合で紹介できなかった各種攻撃についてフォローをしていこう。今回は、空中ダッシュ攻撃と、左ターボ攻撃を中心に行う。

“空中ダッシュ攻撃”は、相手の攻撃をジャンプや空中ダッシュでかわしたあとに素早く反撃するために使う。基本的に機体の下方から水平方向までをフォローするものが多い点を除けば、地上でのダッシュ攻撃と変化がないものが多いが、一部攻撃形態が変化するものもあり、ゲージ消費量が異なるものもちらほら見かけられる。具体的なゲージ使用量(攻略班調べ)については、次回以降の機体別攻略に掲載する予定なので、そちらを参考にしてもらいたい。

また、“左ターボ攻撃”は、威力は多少寂しいものが多いが、相手を転倒させる効果を持つものが多い。以前、立ち状態のみが紹介されているので、ここでは、しゃがみ、ジャンプを含めた左ターボ攻撃全般を紹介していく。

自分が使用する機体の攻撃の把握も大切だが、対戦相手の攻撃もある程度把握しておかないと対戦を有利に進めることは難しい。このFollows of Knowledgeでは、各要素の基本的知識をフォローしていくので、詳細は各機体別攻略などを参考に自分で研究を進めていこう。

MBV-707-F テムジン

空中ダッシュ

テムジンの空中ダッシュ攻撃は、変化がわかりにくい。RWは相手の攻撃をかわした直後に狙っていける武器だが、前ダッシュ系攻撃のゲージ使用量が増えている。また空中後RWの弾数が3→2に減少している。LWとCWは変化があまりなく、近距離で反撃を封じるため、CWは攻撃を消す目的で使う。

スタート直後にレーザーを狙うライデンなどに使うと効果的な空中ダッシュLW。

CWは貫通力の高さを生かして、とどめの一撃などに利用できる。

左ターボ攻撃

左ターボ攻撃は、ダメージが低い代わりゲージ消費量が少なめで、ジャンプがいまいち使いにくい以外は、とても利用価値の高いものが多い。RW(右トリガー)は細い線のように連なるショットが出、転倒効果が高いうえ、途中でキャンセルが効く。特にしゃがみは射程に優れ、中~近距離で相手の動きを止めたいときに使える。また、CW(両トリガー)は貫通力に優れるソードウェーブが縦に伸びる形態に変化する。これもヒット時には相手を転倒させやすい。立ちは発射後すぐに行動が可能で、しゃがみは相手の攻撃に耐えつつ、相手を転倒させる用途に向いている。LW(左トリガー)は立ちがアンダースローでボムを投擲するが、しゃがみはオーバースローに変化する。おまけにしゃがみはバウンドしながら相手方向へ直線的に飛んでいき、到達時間が速い。

LEFT(左トリガー)
オーバースローのしゃがみ左ターボLW。中距離で転倒した相手などを狙っていける。

CENTER(両トリガー)
しゃがみ体勢で相手の攻撃を耐えつつ、縦に伸びるウェーブで相手を転倒させるCW。

RIGHT(右トリガー)
通称「ミミズ」と呼ばれる細いビームは転倒効果高し。ダッシュ攻撃後に狙え。

HBV-502-H ライデン

空中ダッシュ

ライデンの空中ダッシュ攻撃は、LWがプラズマを発する球形のもの(通称電磁ボム)に変化する。ゲージ消費量が増え、直撃してもダメージはそれほど大きくはないが、相手の視界を奪い、攻撃を遮蔽する。CWは近距離において非常に強力な広い攻撃判定を生かせる。RWは攻撃力の高い前ダッシュが○。

相手の頭上からの前ダッシュCWは、当たり判定が大きい。ハーフキャンセル可。

空中ダッシュ攻撃LWは、すべてこの電磁ボムになる。相手の攻撃を消せ!

左ターボ攻撃

左ターボLWも、空中ダッシュ同様電磁ボムに変化。しゃがみの使いどころとしてはダッシュ終了時にCWゲージが足りないときに、ダッシュ硬直を消し、相手の攻撃をかき消す目的で使うといい。

CWは円筒状に発射されるネット状のレーザーに変化し、接触した相手を一時的にマヒさせる効果を持つ。通常は立ちで使うのがセオリーだが、2段ジャンプから使って、相手を上から閉じ込める奇策もありだ。しゃがみや立ちで使うときはハーフキャンセルを利用し、ゲージ消費の軽減に努めよう。

RWは貫通力の高いバズーカ弾となり、相手を転倒させやすくなる。使いどころはやはり中~近距離のダッシュ攻撃後だろう。相手を転倒させたら、ある程度ダッシュで近づくのがライデンのセオリーだけに、この攻撃も実用度の高いものだ。

LEFT(左トリガー)
プラズマを発生させ、視界を奪い攻撃をかき消す。攻撃力自体はあまりない。

CENTER(両トリガー)
円筒状に広がるネット状のレーザー。後ダッシュ時のものよりも持続時間が長い。

RIGHT(右トリガー)
弾体は小さいが、貫通力の高いバズーカ。ダッシュ後の相手を牽制するに十分な性能。

SAV-326-D グリスボック

空中ダッシュ

弾数が変化し、強力なRWは、空中前ダッシュで相手と交差した後、距離が多少離れたときに使用。同じく空中前ダッシュLWも相手の直上や近距離で威力を発揮する。CWはスピードが若干遅いが、山なりではなく下方に発射されるため（相手が地上にいた場合）、ダッシュ後の硬直を狙っていきたい。

CWは下方に発射されるため、中距離以下でないと地面に食われてしまう恐れが……。

おもに近距離で効果的なLW。空中横→前へのダッシュから繰り出すと効果的。

左ターボ攻撃

LWとRWがほとんど見た目的にも変化ないあたりがグリスボックの左ターボ攻撃の大きな特徴だ。さらに、どの攻撃も発射後のスキをダッシュやジャンプで消すことが可能なため、ダッシュ攻撃→しゃがみ左ターボ攻撃→ダッシュという一連の行動をスムーズに行える。

LWとRWは、ダメージこそほとんどないが、弾速はそこそこで、相手の動作を止められる（レーザーを発射しようとするライデンなどに効果的）のは大きい。

CWは、ハーフキャンセルを利用して、ゲージ使用量を抑えつつ、しゃがみで使ってダッシュ攻撃後の硬直を軽減するのが主な使い道。だが、ハーフキャンセルしなくても、ヒットすれば相手が転倒しやすいうえ、弾速もそこそこ高いため、ここぞというときには頼りになる攻撃であることも覚えておいて損はない。

LEFT（左トリガー）

連続で発射される小さなバルカン。途中で中断も可能。しゃがみで硬直軽減に使用。

CENTER（両トリガー）

1セット目は機体上、2セット目は機体横から発射。1セット目でキャンセルもできる。

RIGHT（右トリガー）

LWと同じようなバルカン攻撃。これも2発目以降でキャンセルが可能なので、緊急時に。

RVR-420 サイファー

空中ダッシュ

他の機体では不可能な、空中で2回連続攻撃を繰り出せるサイファー。地上との見た目の違いは、CWが横ダッシュ時に4つに分裂すること（ハーフキャンセル不可）、RWの弾数が増えること。前ダッシュで使うなら、RW→CWか、CW→LW。LWのダガーがヒットすると、後のダメージが入らないためだ。

そこそこの追尾能力を持つ横ダッシュCW。ハーフキャンセルできない。

LWはやはり相手の攻撃を消しつつダメージを与えられるあたりが魅力。

左ターボ攻撃

サイファーの左ターボ攻撃の特徴は、しゃがみ攻撃のLWとCWが、発射前に歩くなどすることで、キャンセルが可能という点。決して厚いとはいえないサイファーの装甲を考えると、スキを見せることなく戦いたいという意味でも、ダッシュ攻撃後の硬直の軽減ができるうえに、その後の行動もスムーズに行えるメリットがあるこの行動は大きな意味を持つ。

CWの場合、しゃがみで繰り出すことで、ゲージの使用量のわりに小さな弾体のビームが発射されるが、貫通力が高く、ヒットすれば相手が転倒する。

RWは立ちでは追尾性能の高いビームバルカンが発射されるが、しゃがみでは、ノーマルのしゃがみRWよりもさらに高速なバルカンが連続発射される。

LWは3本のダガーが相手方向に飛んでいく。通常攻撃よりも弾数が少ない。

LEFT（左トリガー）

発射前にキャンセルするか、貫通力を生かして相手に当てるかを使い分けよう。

CENTER（両トリガー）

しゃがみは水平軌道で到達時間が短め。当たった相手は転倒するうえ、キャンセル可能。

RIGHT（右トリガー）

弾速の速いバルカンを連続で発射する。短い時間に大量にバルカンを射出できる。

RVR-39 アファームド・ザ・バトラー

空中ダッシュ

RWのほうは弾数以外変化がなく、削り用としても多少こころもとないが、LWの前ダッシュの爆風は発生が速く、非常に使いやすい。相手と交差するような局面で威力を発揮する。CWはソニックリングを縦に発射。射出までに多少のタイムラグがあることに注意したい。貫通力の高さが魅力だ。

CWは貫通力の高いリング。前ダッシュも、トリガー入力時に100%未満ならリングが。

LWの前ダッシュ攻撃は爆風が広がる。相手の目くらましにも使える。

左ターボ攻撃

なんといってもしゃがみ左ターボCWが強力。威力は低いが、ゲージ消費量が少なく、追尾時間の長い竜巻を発生させる。ヒットすれば相手は一瞬動きが止まるため、ダッシュ攻撃後にスキあらば出しておきたい。ただし障害物に当たると消えてしまうし、相手の攻撃を消すことはほとんどないので、発射時には注意。

LWは、しゃがみで出すことで、低い弾道で2つの弾を射出する。ヒットすれば相手は転倒する強力なもの。ダメージはないが、ダメージを与えるには近づいたほうがいいアファームドBの場合、これと左ターボRWを使って相手を転倒させられる意味合いは大きいものがある。また、発射前に移動することでキャンセルがきくので、ダッシュ攻撃後素早い移動が可能。

RWは、ヒットすると相手が転倒しやすいことはもちろん、貫通力の高さが魅力。

LEFT（左トリガー）

両肩より高速に射出される弾が魅力。立ちよりもはるかに速く、ヒットすれば相手は転倒。

CENTER（両トリガー）

追尾時間の長い竜巻を生み出すしゃがみCW。連発して相手にプレッシャーをかけていこう。

RIGHT（右トリガー）

高速発射されるマシンガン。数発ヒットさせれば相手は転倒。対空性能もなかなかのもの。

SGV-417-L エンジェラン

空中ダッシュ

エンジェランの空中ダッシュ攻撃は、地上とあまり変わらない使い勝手であるところが魅力といえる。ただし、ゲージ使用量が微妙に増えており、ターボ攻撃の頻度の高いプレイヤーは注意が必要。CWは相手を走らせる牽制に、LWは相手の硬直を狙って、RWは相手の攻撃を打ち消すために使おう。

横ダッシュCWはゲージ使用量が7％ほど増えている。大差ないとは思うのだが……。

相手の攻撃を空中ダッシュでかわした後、硬直を狙って前斜めダッシュLW。

左ターボ攻撃

立ち、しゃがみ、ジャンプと同じような攻撃形態だが、微妙な違いがあるエンジェランの左ターボ攻撃。CW（両トリガー）は、“立ち”はその場でひし形の鏡状の氷を張るのだが、しゃがみは立ちに比べて出現が速く、少し前進して停止するのが特徴。また、ジャンプは大きく下降するので、遠距離からのバルシリーズのマインをまとめて消すにはちょうどいい。この鏡はナパームなどの地面をはう攻撃や、一部の左ターボ攻撃以外を跳ね返したり無効化する利点がある。LW（左トリガー）は7つの氷の結晶を右方向から順にばらまく。しゃがみは立ちに比べると若干攻撃の出が速く、発射直前に移動することでキャンセルも可能。RW（右トリガー）はレーザーを発射。立ちよりも相手を転倒させやすいのが大きな魅力。対ドルドレイ戦などで重宝するだろう。

LEFT（左トリガー）
氷の結晶を右方向からばらまくので、相手との位置関係を考えつつ使おう。

CENTER（両トリガー）
相手の攻撃を無効化する。影に隠れれば一応の安全は確保されるが……。

RIGHT（右トリガー）
レーザーを発射。立ちに比べると転倒効果が高い。ジャンプキャンセル後などに使おう。

RVR-68 ドルドレイ

空中ダッシュ

RWの場合、地上でのダッシュと比べ、前ダッシュが爆風付きファイア（2発）、後ダッシュが小型ファイア×3、横ダッシュが中型ファイア×3と、発射形状に大きな変化が見られる。CWやLWは基本的に変わらず、相手の攻撃をジャンプで回避した後などに、前ダッシュの特攻を使っていこう。

貫通力のあるCW。横ダッシュは比較的当たりやすい。たまに使ってみるといい。

LWは前ダッシュの特攻がおすすめ。地形の凹凸に影響を受けにくく、使いやすい。

左ターボ攻撃

左ターボ攻撃では、RWはファイアーボールではなく、クローが相手目がけて飛んでいくようになる。ヒットした場合、一定時間相手に食いつき、移動速度を低下させる能力を持つうえ、サイファーやエンジェランなど、比較的軽量の機体を転倒させることも可能。しゃがみで繰り出せば、ダッシュ硬直の軽減になる。

CWはファイアーリングを1発発射。立ちとしゃがみの違いはやはり対空性能で、しゃがみのほうが上方向に対して追尾能力は高め。RW同様、ダッシュ攻撃の後に使えば、硬直の軽減がはかれる。相手の攻撃を貫通する能力がかなり高いのも魅力。

LWはドリルを発射。このドリルが相手の攻撃をかき消す能力に優れており、CWに勝るとも劣らない使い勝手のよさ。右ターボも併用して、タイミングを変えて攻撃していくといいだろう。

LEFT（左トリガー）
相手の攻撃をかき消すドリルを射出。スピードもそこそこ高いので、中距離で重宝する。

CENTER（両トリガー）
貫通力の高いCW。しゃがみで繰り出せば、ダッシュ攻撃からスキなく次の行動へ……。

RIGHT（右トリガー）
右腕のクローを射出。ヒットすれば相手の動きを鈍らせる。この間に間合いを詰めよう。

RVR-14 フェイ・イェン・ザ・ナイト

空中ダッシュ

地上でも空中でも、ダッシュ速度が安定して高いフェイ-イェンKn。RWは前方向へのダッシュ攻撃がゲージ消費量が増えているだけに、厚みをましている。また、ハイパー化時にも重宝するCW。とくに前ダッシュは、相手との交差時に効果大。CWは中近距離で削り目的で使っていこう。

前ダッシュCWは着弾すると爆風を巻き起こす。ヒットしたら着地後しゃがみ右ターボRWだ。

相手がこちらを見失っているときに使うと強力なLW。貫通力も高い。

左ターボ攻撃

しゃがみ攻撃同士を連続で発射できるフェイ-イェンの左ターボ攻撃。転倒効果の大きなLWの後、山なりに飛んでくるRWを連係させられるぞ。

LWは発射までの時間が短いうえ、発射後もスムーズに行動が可能。しかもしゃがみにすれば、転倒効果が期待できる。ゲージ消費量も少なめで、3～4発は狙っていける。射程距離を考えると、中距離以下でここぞというときに狙いたい。

CWもLW同様、しゃがみは低い直線の弾道を描き、ゲージ消費量が少ない。とくにハイパー化した後は、爆風のおまけもついてくるので、相手の視界をふさいでやろう。しかし、追尾能力が低下することも忘れずに。

RWはハンドビームを連ねて発射。しゃがみは軌道が山なりになるため、多少の障害物でも問題なく使っていける。

LEFT（左トリガー）
転倒効果と貫通力の高さが魅力のLW。ダッシュ攻撃の硬直をこれで軽減していこう。

CENTER（両トリガー）
連発すると非常にうっとうしいしゃがみCW。直線的に飛んでいくので、回避されやすい。

RIGHT（右トリガー）
ハンドビームが山なりに飛んでいく。射出時間が短いため、スキになりにくい。

XBV-819-TR バル・バドス

空中ダッシュ

RWに関しては、あまり変化が見られない。前ダッシュがダメージ面で優れ、横ダッシュは広範囲への攻撃が可能。LWは、斜めダッシュがマインの形が変わるのが特徴。通常のマインより小型のものが3発発射。実用的なのは前ダッシュ。爆風で攻撃を遮断できる。CWは後ダッシュに微力ながら攻撃判定が。

空中後ダッシュCWは、フラッシュしている時間が短いが、攻撃判定がある。

空中前ダッシュLW。爆風で相手の攻撃を遮断できるので、交差時や中間距離で使える。

左ターボ攻撃

バルシリーズの特徴でもある、E.R.L.の切り離しをLWとRWで行うことができる。立ち、ジャンプは腕、しゃがみは足のE.R.L.を切り離す。切り離したE.R.L.にも攻撃判定があり、接触した相手は転倒するのを覚えておこう。切り離したE.R.L.は、しばらく機体の動きに追随して動き、一定時間で固定される（上下方向に対しては腕E.R.L.はあまり追随しない）。

また、それぞれが24発分のエネルギーを持っており、全弾撃ちきったり、CWや特殊技で使用したものは本体に帰還する。また、スタートボタンによってM（マイン）とB（リングレーザー）の属性を変更できるが、弾数は元々の属性に依存する。

CWは機体正面にレーザーを発射。ダメージはあまりなく、相手は一瞬ひるむが、転倒することは希。

LEFT（左トリガー）
しゃがみは左足、立ちとジャンプは左手のE.R.L.を切り離す。多方面からの攻撃が可能。

CENTER（両トリガー）
2本のレーザーを発射。突っ込んでくる相手の動きを止めたり、牽制に使おう。

RIGHT（右トリガー）
LWと同じく右側のE.R.L.を切り離す。設置場所をよく考えて戦うといいだろう。

RVR-33 アファームド・ザ・ストライカー

空中ダッシュ

前ダッシュRWは相手の攻撃をかわした後、硬直を狙っての狙撃に使える。前斜めで使うなら、空中のほうがゲージ消費量が少ないことを覚えておこう。また、近距離なら、前ダッシュLWで爆風を発生させてもいい。敵弾を遮断したり、Vアーマーを削っていこう。CWは中〜遠距離で前斜めダッシュか?

CWは無理して空中で使わなくても……というほど、地上での使い道が多い。ゲージ節約。

相手の硬直にボムをぶち当てておくといい。近距離なら横ダッシュも空中の相手を狙える。

左ターボ攻撃

近距離はあまり得意とはいえないアファームドSだけに、左ターボ攻撃で相手を転倒させつつ間合いを調整したい。

しゃがみで出の速いLW、CWは、爆風を起こす。とくにLWは、ヒットした相手を転倒させやすいというメリットがあり、さらに、攻撃を出さずにキャンセルも可能。地上でもなにかとお世話になるため、使いどころは慎重に。

CWは、しゃがみでは機体正面に爆風を引き起こすため、近寄ってきた相手の動きを止めるために使える。また、ハーフキャンセルすることも可能だが、右離しは実用度がいまいち不明。

RWはしゃがみで相手の攻撃をかき消す小型の弾を発射。フェイ-イェンのボウガンソードなども消してくれるほか、追尾能力もそこそこ高い。通常のRWとならんで、防御のために使える攻撃だ。

LEFT（左トリガー）
しゃがみは低い弾道で弾体を発射。直撃した相手は転倒しやすいので、間合いを調整。

CENTER（両トリガー）
機体正面に爆風を発生。中〜遠距離の得意な機体なので、至近距離での仕切り直しに。

RIGHT（右トリガー）
相手の攻撃を消してくれるしゃがみ左ターボRW。追尾力も高い防御兵器といったところ。

RVR-87 スペシネフ

空中ダッシュ

単発攻撃は相変わらずなスペシネフの空中ダッシュ攻撃。主な使いどころとしては、前ダッシュRWを相手の硬直に、ダッシュ中を狙って前や横ダッシュCWなどがメジャーなところ。遠距離ではほとんど意味がないが、中〜近距離の空中ダッシュで立ち回った後、反撃として使うと効果的だ。

相手の進路をふさぐように使うと強力な空中前ダッシュCW。相手の攻撃を回避したあとに。

使いどころがいまいち不明なのがLW。空中ダッシュがあまり速いとはいえないので……。

左ターボ攻撃

LWとRWは、それぞれヒットすると対応する相手の武器を一定時間使用不能にする（近接も同じ）。しゃがみで出せば、どちらも発射後にすぐ行動が可能になるうえ、上方向に対してもある程度追尾してくれる点が違いだ。中〜近距離で、こちらの攻めを有利にしたい場合にはうってつけの攻撃。素早い動きで相手の視界から消え、ジャンプキャンセル後に狙ったり、ダッシュ硬直時にも利用価値が高い。CWは背中のウイング状のブーメランを飛ばして攻撃する。通常のCWと違い、障害物に弱いあたりが弱点といえば弱点といえなくもない。

スペシネフの左ターボ攻撃は、トリガーが同じなら、ゲージ消費量はすべて同じ。しかも、どれも発射直後から行動が再開できるあたりが機動力を重視するこの機体らしい攻撃といえるだろう。

LEFT（左トリガー）
相手のLWを封印してしまう赤いレーザーを発射する。LWの頻度が高い相手に……。

CENTER（両トリガー）
CW自体のモーションが非常に小さなアクションのため、ダッシュ攻撃後などに使え。

RIGHT（右トリガー）
相手のRWを一定時間使用不能にする。中距離で出せば回避に専念できるのがうれしい。

CYBER TROOPERS VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

Follows of Knowledge②

特殊技公開Part2!!これで最後か？

さて最後は、巷ではすでに有名(?)な、機体別に用意された特別な攻撃の続報だ。実用度の高いもの、そうでないものといろいろあるが、VRを使いこなすうえでぜひ知っておいてもらいたいものばかり。特に今回のバルシリーズの特殊技などは、もはや必須ともいえるぞ。

CHECK POINT 条件には注意しよう!!

特殊技には、それぞれに発動条件が規定されている。入力法も特殊で、覚えておかなければならないのだが、その"発動条件"も見逃してはならないポイントといえるだろう。特に、入力が似たタイプでも発動回数や消費ゲージに違いがあるので要注意だ。

XBV-819-TR バルシリーズ

2足歩行のバル・バドスと、水中専用のバル・バロス用の特殊入力技。いずれも、バルシリーズの特徴であるE.R.L.を切り離したあとのみに、発動可能なものだ。

バルならではの条件に注意

ここで紹介するE.R.L.技は、（しゃがみ）左ターボLW、RWのE.R.L.切り離し以外にも、CWによる攻撃でのE.R.L.切り離し攻撃中にも発動が可能だ。ただし、E.R.L.が本体に帰還しはじめてからでは、新たな攻撃につなぐことはできない。また、当然ながら使用ゲージが条件に当てはまらない状態では発動しないので、くれぐれも注意が必要だ。

CHECK POINT E.R.L技の連係

左にも書いたように、E.R.L.を切り離す攻撃であれば、そのあとにさらに特殊技を発動することが可能だ。しゃがみや前、横、後スライディング、バックダッシュなどから連係させるといいだろう。また、特殊技同士の連係も可能だ。

これはピラミッドフィールドからリフレクトレーザー2への連係。

4ERL ブラックホール

手、足のすべてのE.R.L.を切り離した後、静止状態で右ターボCW。1ラウンド中1回のみ使用可能で、ゲージが100%必要。だが、消費ゲージ量は0%。相手の攻撃、切り離されたE.R.L.などを吸い込む効果がある。ナパームなどは、着弾前に吸い込まれてしまい、爆発しない。

相手の攻撃を吸い込み無効化。この状態では近接攻撃や体当たり攻撃しか効力を発揮せず。

4ERL ピラミッドフィールド

手、足のすべてのE.R.L.を切り離した後、しゃがみ右ターボCW。ブラックホール同様、CWゲージが100%必要で、消費量も同じく0%だが、何度でも発動可能。発動させると、ビームフィールド内にいる相手は外に出ることができず、相手の攻撃はフィールド内で遮断される。

連続で出した場合、E.R.L.が頂点にあるピラミッドフィールドのみが効果を発揮する。

4ERL リフレクトレーザー1

手、足のすべてのE.R.L.を切り離した後、ジャンプ上昇中に右ターボCWで2つのE.R.L.がレーザーを発射し、残りの2つがパラボラ状に展開したビームフィールドでレーザーを相手方向に反射して攻撃する。CWゲージが100%必要。攻撃中は移動不可。

4 E.R.L.技のなかで攻撃力に最も優れる。CPU戦はこれを主体に（とくにブラットス戦）。

2ERL リフレクトレーザー2

空中で切り離した腕E.R.L.（ジャンプ左ターボLWorRW）と、足E.R.L.（B属性）を地上で切り離した後（順不同）、ジャンプ右ターボRWで発動。リフレクトレーザー1の半分バージョン。RWゲージが67%必要だが、使用後は発動時のゲージ量に関わらずゲージは0%になってしまう。

最も設置手順が簡単なうえ、RWゲージを使うため、連係も簡単に行えるE.R.L.技といえる。

3ERL 二段リフレクトレーザー

空中で切り離した腕E.R.L.（ジャンプ左ターボLWorRW）と、地上で切り離した腕E.R.L.（左ターボLWorRW）と、足E.R.L.（B属性）を地上で切り離した後（順不同）、ジャンプ右ターボRWで発動。レーザーがパラボラビームフィールド2つを経由して発射される。

地上腕E.R.L.と、足E.R.L.は、ほかの攻撃から連係させると楽に繰り出せるはずだ。

3ERL 交差リフレクトレーザー

空中で切り離した腕E.R.L. 2つ（ジャンプ左ターボLWorRW×2）と、足E.R.L.（B属性）を地上で切り離した後（順不同）、ジャンプ右ターボRWで発動。足E.R.L.から発射されるレーザーが2つのパラボラビームフィールドに交互に反射。ジャンプ回数が多くなるのが弱点？

リフレクトレーザーは、E.R.L.の設置地点から発射するので、相手の位置を考えて使え。

RVR-42 サイファー

戦闘機形態から特攻
戦闘機形態時両ターボ+両トリガー

変形→特攻
空中前ダッシュ中両トリガー

戦闘機形態へ変形（2段ジャンプ中スタート）したあと、ターボ&トリガーボタンを同時に押すことで、ビームフィールドに包まれ、体当たりが可能。また、空中前ダッシュ中両トリガーでは1コマンドで変形→特攻を行う。前作のS.L.C.ダイブと異なり無敵はなく手動操縦。ガード可。

RVR-68 ドルドレイ

回転アッパー
しゃがみ近接中右ターボ両トリガー

しゃがみ近接踏み込み中、右ターボ両トリガーを入力することで、回転しながらドリルによるアッパーを繰り出す。攻撃判定は回転中とアッパーの2回発生するが、通常状態の相手には1回しか当たらない。CWのVハリケーンでしびれている相手に当てた場合にのみ、2回ヒットする。

ドリルを突き出し高速旋回
右旋回中両トリガー

前作のメガスピンハンマーと同じ入力法で、ドリルを使った回転攻撃が可能。相手方向に自動旋回し、ガードを外す効果を持つ（相手がガードしていた場合、ダメージが減少する）。また、発動時の高度を維持するため、低い位置で発動すると、高低差のある場所ではその場で止まってしまう。LWでのドリル発射後にもこの技を発動することは可能だが、その場合当たり判定が極端に小さくなる。

MBV-707-F テムジン

サーフィン特攻
空中前ダッシュ中両トリガー

全ゲージ100%のとき、空中前ダッシュ中に発動可能。発動後、相手方向に方向転換しながら突っ込んでいく。無敵ではなく、発動中もダメージを受ける。発動時高度より高い位置の相手や、低い姿勢の相手には当たらない。障害物や壁に接触すると停止する。ガード可能だが、ヒット、ガード問わずVアーマーを削る。攻撃終了後、すぐ使えるのはRWだけ。

ソードを出したまま高速旋回
旋回+両トリガー

CWゲージ100%で発動。右、左どちらの旋回中でも繰り出せ、相手方向に軌道修正しながら攻撃。ガード可能。

RVR-87 スペシネフ

カマを頭上で回転させる
近接間合いで右旋回+両トリガー

CWが近接間合いに入っている（ゲージ黄色）のとき、右旋回中両トリガーで頭上でカマを振り回す。地上にいる相手には当たらないが、空中の相手には当たる。攻撃中レバーを回転（前後でもよい）させると、カマを回し続けることが可能。近接攻撃のため、ゲージは消費しない。確実にヒットするとはいいがたく、魅せ技的な性格の攻撃といえるだろう。

鬼火放出
旋回+左トリガー

機体を1回転させながら、周囲に炎をまき散らす。炎の追尾性能は高いが、飛行速度は非常にスロー。

RVR-33 アファームド・ザ・ストライカー

空中前ダッシュ中、ビームフィールドをまとったキックで滑るように移動する。

CWゲージ100%時空中で両トリガー。発光しながら下降し（落下速度は非常に緩やか）、その後の移動速度、攻撃のダメージが向上するほか、Vアーマーが100%に回復する。10秒程度で通常状態に戻る。

飛び蹴り特攻
空中前ダッシュ中両トリガー

CWゲージ100%必須。方向転換不可。ガード可能。ダメージはそこそこ。

一定時間性能アップ
2段ジャンプ中両トリガー

1コイン中1度だけと条件が厳しい上、発動状況が空中のため狙われやすい。

RVR-39 アファームド・ザ・バトラー

空中前ダッシュ中、ビームフィールドをまとった拳を突き出し滑るように移動。

CWゲージ100%時、空中で両トリガー。発光しながら緩やかに下降（ジャンプキャンセル入力でも遅い）、その後の移動速度、攻撃のダメージが向上するほか、Vアーマーが100%に回復。10秒程度で通常状態に。

パンチ特攻
空中前ダッシュ中両トリガー

CWゲージ100%必須。方向転換できない点が痛い。ガード可能。使いどころが難しい。

一定時間性能アップ10
2段ジャンプ中両トリガー

低空2段ジャンプで発動するのが基本だが、1コイン中1度なのが……。

WEEKLY OFFICIAL CORNER SEGA AM 2研 EXPRESS

PRESENTED by SEGA
AM R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp/AM2/
VOL.105

CONTENTS

今週は夏休みを前に、AM２研ネタもギュギュっと濃縮。超豪華（？）3本立てでお届けだ！「デイトナUSA2」も好評稼働中だから、各コースを極めるために攻略記事も必見だぞ!!

ファイティングバイパーズ2

●セガ●対戦格闘●稼働中
●MODEL3 STEP2基板

FV2 FIGHTING VIPERS 2

秘密の花園 覗きませんか?

“秘密の花園”。耳にするだけでも様々な想像をかきたて、心をドキドキさせる、いわば禁断の地(?)が「FV2」にも存在した！　本作が誇るコスプレアイドル・ハニーのスカート。めくって、脱がして……そのあとはあなたのご自由にッ!!「ゴチソウサマ」って感じです。

スケボーは攻撃と…イタズラのためにあった!?
ピッキー、スカートをめくる！

ピッキーVSハニーといった組み合わせかつ、いずれかが10連勝以上している場面で、前者がボードスラップ（⇦⇨Ⓟor⇦⇨⇨Ⓟ）を出すと、なんと後者のスカートをめくることができるぞ。「フワリ」とめくれるその姿は、最新基板MODEL３ならではの自然な動き。技術の粋を集めて作られた（？）このスカートめくり。昔勇気が足りなくて女の子のスカートをめくれなかった人も、ここで念願を叶えてみてはいかがだろう(笑)？なお、お互いの距離がいくら離れていようとスカートはめくれるが、ハニーにボードスラップがヒットした場合のみ、めくれないので要注意。

ヒットさえしなければめくれる！

ハニーにボードがヒットさえしなければ、スカートをめくれるので、彼女が倒れている時や、宙にいる所などを狙ってもOK。少し違ったシチュエーションがソソる!?

めくれるのはスカートだけじゃない！

また同条件を揃えればバンのマント（？）やトキオのシャツなど、スカート以外の物にも変化を起こせる。敵がサンマン、チャーリー、ピッキー以外であれば何かが起きるぞ。

自分か相手、どちらかが10連勝を達成していれば可能なので、さほどの腕前がなくても大丈夫。10連勝以上している人を見たら、ピッキーで乱入してみては？

煩悩爆発！コイツは18歳以上推奨ネタか!?
コスプレアイドルのスカートを脱がせ！

「“スカートめくり”なんてのはフェチのためのものだ。俺はもっとストレートなものが見たい！」という人にはコレ。自分か相手のいずれかが30連勝以上している状態でハニーの下段アーマーを壊せば、な、なんと次のラウンドから下段アーマーはおろかスカートまでない、下着姿を拝めるのだ。ちなみに加えて上段アーマーまで脱がせば瞬時に純白の下着姿。必見。

“スカートめくり”同様、30連勝以上している相手にハニーで乱入するなどしても構わない。あとは、とにかく相手に下段アーマーを破壊してもらうか、自分から脱ぐ（⇨⇦⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）かしよう。個人的にはやはり下半身だけ下着っていうのが……。

純白の下着姿にズームインッ！色は清純派だけど、形はきわどいといった感じ。ゴートゥヘブン（⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ）とかやられたい！

FV2 ディレクター 片岡氏より

どちらも前作の時にプログラマーがこっそり仕込んだウラワザなのですが、どっちも「入れなきゃねー」とかみんなで話していつつ、締切が近づいても入る気配がなかったので「今回は見送りかなあ」と思っていたのですが……なんかいつのまにか入っていました。スカート脱げは条件を簡単にしましたが、夜中に店員さんが試して簡単に出ないように、ということで、1本先取設定ではできないようにしたみたいです。（AM２研・片岡）

【またまたGABBAとゲームが楽しめるクラブイベント！】７月30日（木）17時から主催セガで“SEGA HARDCORE GENERATION”が新宿CODE（新宿区歌舞伎町／TEL：03-3209-0702）が開かれる。前売りはチケットぴあ他で2500円、当日は3000円。セガのイメージTシャツの販売やまだ見ぬ新作の初お披露目も？　続報は次号で!!

　※コマンドはキャラが右向きの時のものです。

BEGINNER COURSE大攻略!!

初級コース

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE デイトナUSA2

●セガ●大好評稼働中●レースゲーム●1～16人
●MODEL3 STEP2基板

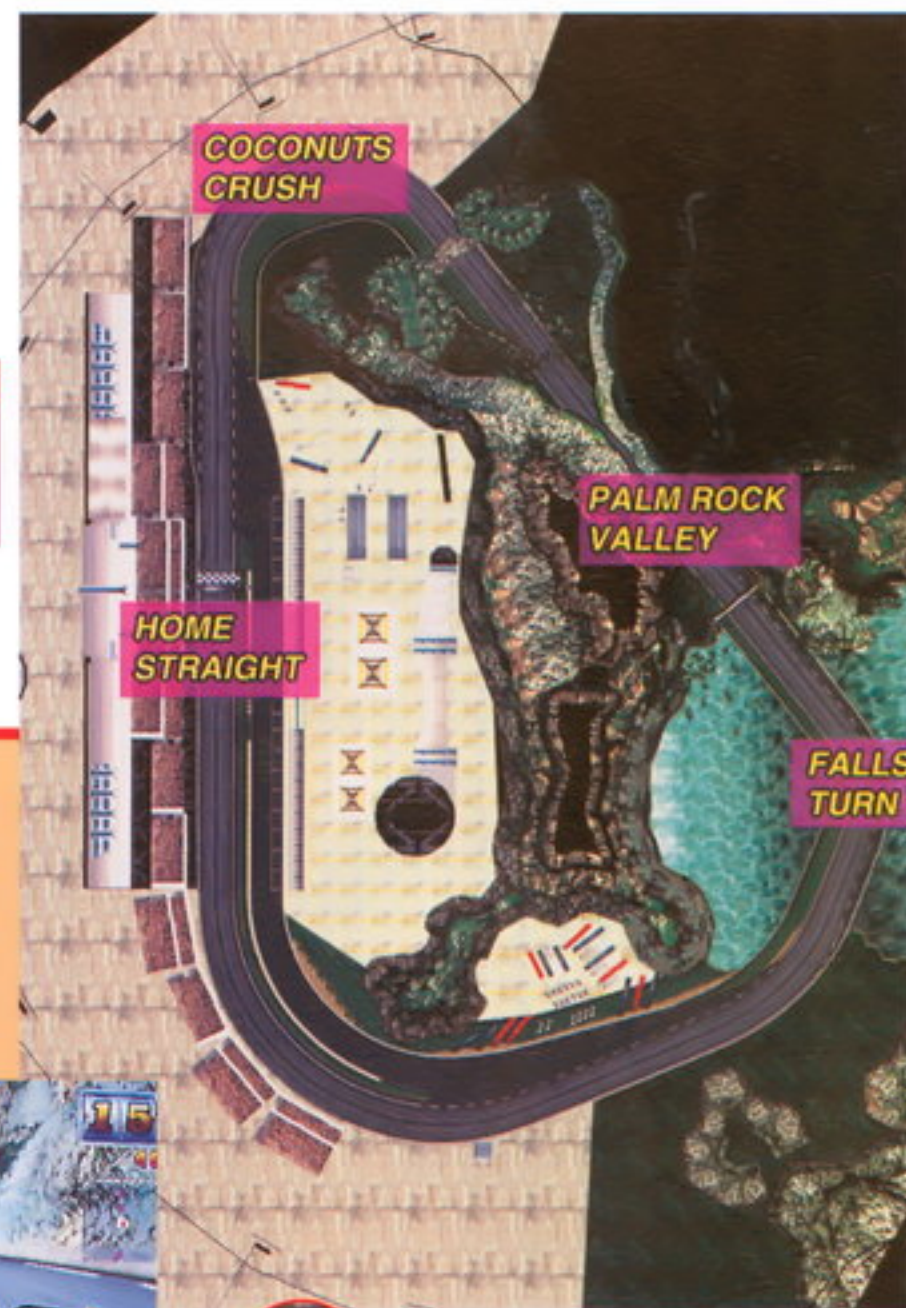
好評稼働を開始した「デイトナUSA2」。今回からはコース攻略に突入だ！　まずは初級コースの走り方から徹底CHECK！ コイツを参考にして1位目指して頑張ってくれ！

初級コース Forest Island International Speedway

アクセルを抜くのは最終ターンのみ！

3つのターンがある変形オーバルの初級コースは、とにかく最終ターンであるCOCONUTS CRUSH（名前が笑える）がキモ。そこをマスターすればこのコースはモノにしたも同然だ。

距離	目標タイム	目標トータルタイム	クリア必須タイム
1.00mile (1.602km) ×8Laps	0'16"70 (HARD MT: 敵車有り)	2'16"00 (HARD MT: 敵車有り)	2'30"00

COCONUTS CRUSH
PALM ROCK VALLEY
HOME STRAIGHT
FALLS TURN

スリップストリームを利用して16秒台を目指せ！

攻略POINT 1 HOME STRAIGHT～1st TURN

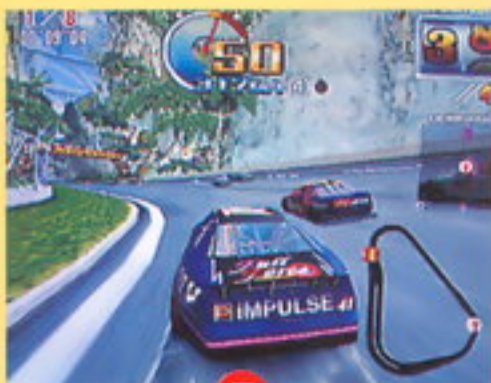
ホームストレートから最初のターンだが、ホームストレートではできるだけ敵車の後ろにつけ、スリップストリームを利用しよう。そのまま1stターンはできるだけインベタ。敵車と接触する危険性がある場合は若干アウトを走ってもいいだろう。とにかく車速を殺さないように走ることがここでの最大のポイントだ。

ホームストレートではスリップストリームをうまく使って車速を伸ばす。

最初のターンはインベタ。誤って芝エリアに入らないように。

脱出はFALLS TURNに備えて、若干ラインをアウトに移す。ムリにインベタで抜けないこと！

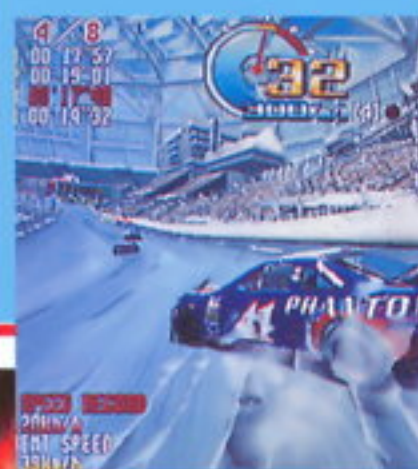
攻略POINT 2 FALLS TURN～PALM ROCK VALLEY

厳密にいうと2つのコーナーでできているFALLS TURNだが、手前の緩やかなターンはクリップに付かず、奥のキツいターンにクリップを取るようにライン取りをすると楽。アクセルは終始全開で、出口でアンダーを出さないよう注意。

2つあるターンのうち、奥のターンにクリップを取る感じで大きくコーナリングしていくのがポイント。その方が車速も落ちにくく、またドライビングも安定する。

攻略POINT 3 COCONUTS CRUSH

難所のCOCONUTS CRUSHは、コーナー入口が見えてきたら即ドリフトに入り（ドリフトの操作法はアドバタイズデモを参考にしよう）、そのまま強引にクリアする。写真のように、ほとんどマシンを真横に向ける感じでドリフトさせるのがポイントだ。

このあたりでブレーキングしテールスライド開始。

アクセルオンでドリフトに入りコーナリングする。

そして脱出。ギアは終始4速でOK。またドリフト中、そして脱出に至るまで車速は300km/h以下にしないこともポイント。走行ラインよりも車速重視でいこう。

AM2研 大崎 誠のワンポイントアドバイス

ドリフトは落ち着いて

このコースのポイントは第2コーナーと最終コーナーです。第2コーナーは手前のコーナーでインをつきすぎると、裏ストレートに入るところで壁に当たってしまいます。最終コーナーは落ち着いてドリフトを決めること。ドリフトする際にブレーキを長く踏みすぎないことが重要。ブレーキをチョンと踏んだら、おもむろにアクセルを踏んでハンドルを切ろう！

DAYTONA USA 2 CHECK POINT!! 秘技「ギアドリ」!!

ブレーキとアクセルでドリフトさせる方法の他に、アクセル全開のまま3速へ一瞬シフトダウンしてドリフトに持ち込むこともできるぞ。名づけてギアドリだ。

一瞬3速へ入れてすぐに4速へ入れ直す。

ドリフト開始。失速率が高いのが弱点だ。

正式タイトル決定!!

The Multi Battle Fighting Game

SPIKEOUT（スパイクアウト）

●セガ●格闘アクション●今夏稼働予定●MODEL3 STEP2基板

次々と明らかになるAM２研最新作「スパイクアウト」の最新速報をお届け！　今号はMODEL３最高ランクのクオリティで迫るド迫力のステージを一挙に２つ公開しよう!!

これが「スパイクアウト」最新情報!!

正式タイトルも決まり、いよいよその全貌が見えてきた「スパイクアウト」。今号からは、本編の舞台となるステージマップの画面写真を順次公開していこう。また、画面に表示されている各種情報についても、次号でその詳細をお届けする予定。とにかく、今後も目が離せない！

プレイヤーが使うキャラクターはこの4人

現在確認された使用可能なキャラクターはこの４人だ。

Scoop! 「スパイクアウト」に登場するステージを大解析!!

「巨大な“街”そのものを完全再現するレベルで、設計作業が進められている」といわれる巨大マップを詳細チェック。

DOWN TOWN ダウンタウン　ステージ

GROUND（地下）

UNDER GROUND（地下）

最初のステージはココか？

ニューヨークの片隅にある工場跡、といった印象を受けるダウンタウンステージ。屋外で繰り広げられるストリートバトルに加え、地下下水道内での戦いも体験できる……そんな期待が持てる舞台だ。

⑦ 倉庫入り口。中はたくさんの箱が積まれ、迷路のようになっている。

① [ガソリンスタンド前] 寂れた感じを受けるガソリンスタンド。石油を積んだタンクローリーの光沢が美しい。

② [ＧＳ奥の閉鎖中道路] ガソリンスタンドの奥の階段を上ると開かれた道路へ通じる。現在は閉鎖中のようだ…。

③ [地下水路内] 工場へと続く水路。天井に無数のパイプが設置されているのは業務用の水路だからか？

AM2から一言
とにかくアメリカの「街」です。NYです。そしてワイルドでいて、美しいステージです。「スパイクアウト」の世界を最も象徴している舞台だと思ってください。

④ [ストリート] いかにもダウンタウンな感じ。壁にはペイントも（落書きか？）。

⑤ [バスケットコート] ストリートの横手。実寸に基づいた設計にリアルさを感じる。

⑥ [高架線下] ダウンタウンで若者が集まる場所といえば、こういうとこ？

⑧ [工場内部] 工場内部には煙突やタンクなども。ここがボス戦の舞台？

DEPERTMENT デパートメント　ステージ

1F　2F　3F　BF

百貨店空間を動きまわれ！

こちらはいかにもアメリカにありそうな雰囲気のデパートを丸ごと再現した、巨大なステージマップ。全３階建てで、フロア毎に扱う商品が違うところもリアル。入り口ではソニックがお出迎え(!?)。

⑧ 吹き抜けのエントランスホールには巨大ソニックがそびえ立つ。

① [３Ｆ 下りエレベータ前] ３Ｆから階下を眺めたところ。吹き抜けの天井にかかる垂れ幕がまた“本物”っぽい感じだ。

② [２Ｆ ショッピングモール] 真新しく近代的な造りとなっているモールの２Ｆ部分。テナントショップもそれっぽい。

③ [サブエントランス前] 右手へ進めばCDショップ、左手はトイショップ。ここでどちらに進むかを選択する。

AM2から一言
ダウンタウンステージができた時、もっとすごいものが作れると感じました。そこで考えたのが、この「デパート」。執念の作り込みを、隅々まで堪能してください。

④ [メリーゴーラウンド] 玩具売り場の上はお魚さんが主役のメリーゴーラウンド。

⑤ [３Ｆスポーツショップ] ダンベルとか、いろいろ武器になりそうなものがある……。

⑥ [１Ｆ CDショップ] ラックにぶつかると、展示中のCDケースがバサバサ落下。

⑦ [地下駐車場] 車社会のアメリカらしく、駐車場も広い。車もアメリカン。

「SPIKE OUT」渋谷で限定アドカード配布!!

「スパイクアウト」関連情報を入手！　来たる７月中旬、東京・渋谷にある一部のカフェやレストラン、映画館、レコードショップなどで本作のアドカード（無料のポストカード）が配布されるそうだ。具体的な配布先は不明だが、有名なスポットに置かれるとのことなので、近場の人はこまめに渋谷へ足を運ぶといいだろう。またこのカード、完全限定なうえテンポラリタイトル時のものというレア商品。入手した人は運がイイ？

今週の 箱崎の母的占い

7/10(金)〜7/23(木)

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「サクラ大戦２」から真宮寺さくらさん。７月28日生まれのしし座。毎日が驚きの連続。新たに知らされる事実、思いもかけないミス、それに淡い恋も。ケガや事故にはくれぐれも注意。場合によっては後々まで影響してしまいますよ。金銭運はいいので商売に挑戦したり、フリーマーケットなどに参加してみては？

大神さん……

金運	まとまった収入あり。
健康運	特に上半身に注意を！
仕事・勉強運	頭より身体が先に動きます。
愛情運	優しくサポートしてくれる人が……。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子 仲間同士の結束を強めることが大事。それは男女の中でも同じこと。相手を大切にすることによって、運気もよりアップしていきます。

女の子 夢と現実を切り離して考えれば、今あなたの置かれている状況がはっきりわかるはず。後は何をすればいいか、もうわかりますよね。

欲しいものを手に入れるチャンスが、いよいよ巡ってきます。体裁を気にしていると大事なものを逃がしてしまいますよ。あなたにとって重要なものならば、何がなんでも手に入れて！

幸運の鍵は朱色、熟してない果物、進化していくもの。きっと周囲はあなたを後押ししてくれます。自信をもって信念を貫いてください。

おうし座 4/21→5/21

男の子 友情から恋に変わる瞬間、あなたはいろいろな選択を迫られそう。曖昧な返事はあなただけでなく、周りの人も傷つけてしまいます。

女の子 お金を移動させる際にかなりの量をこぼしてしまう暗示が……。定期の解約や貸し借りなどは極力避けましょう。予定以上の出費が!?

今週を過ぎれば運気が徐々に回復してきます。目立った行動をしなければ狙われる心配もいりません。それと、レポートや書類などは早めに仕上げ、細かいところまで入念にチェックを。

幸運の鍵は黒、セロハンテープ、砂時計、組織的なもの。時間を有効に使うことが何より重要です。とにかく、後で後悔しないように……。

ふたご座 5/22→6/21

男の子 今の状態で満足しないでください。あなたが望めば、より高い位置まで昇れるはずです。人間関係は浅く広くがいいようですね。

女の子 ポイントを押さえて作業を進めましょう。やたらめったら手を出してもどれも中途半端で終ってしまいます。無理はしないことです。

だらけていた自分にけりをつけ、新たな道に走り出しましょう。一生懸命やることがあなたの未来を明るいものにする唯一の手段。ツイてないのはしょうがありません、何度でもトライ！

幸運の鍵は若草色、手帳、動植物から生命力を分けてもらうこと。ストレスがたまったら、発散させて、いつも心を軽くしましょう。

かに座 6/22→7/22

男の子 あなたにとって不都合な出来事が、突然、起こりそう。知恵を絞ってこの危機を乗り越えましょう。意外と近くに原因はあるものです。

女の子 あなたの残忍な一面が出ています。いらないものは切り捨てる、確かに大切ですが、慈悲の心を忘れないで。時と場合をよく考えてね。

あなたの細かい気配りに感謝している人がいます。その思いが集まり、あなたに幸運を運んでくれるモノに変化します。ただしあなたから報酬を求めるとすぐに消えてしまいますよ。

幸運の鍵は茶色、両手を広げてみる、束になったもの。忙しくても、睡眠はしっかり取ること。何か問題が起こるとしたらそこからです。

しし座 7/23→8/22

男の子 周囲で相談ごとが行われている場合、あなたにとってよくないもめ事に発展し、しだいに巻込まれてしまう確率大。うまく逃げて！

女の子 努力のかいあって、精神的な満足感を味わうことができるでしょう。ギャンブルで稼ぐこともできますが、ここは堅実にクリアしてね。

あなたの努力しだいで、いい週にも悪い週にもなります。いい方向に進めるにはどんな時でも希望を忘れないことが大事。それと、友達との約束ごとは日時、人数を再確認しましょう。

幸運の鍵はストライプ、枕、弾力のあるもの。病気の人は徐々に回復していくでしょう。病は気から。今悪い状態でも、前向きに考えること。

おとめ座 8/23→9/23

男の子 身体の不調を感じたら早めに医者に見てもらうようにしましょう。骨折に注意！ 旅行に出かける前は、特に気をつけてください。

女の子 大切に使ってきたものに救われるでしょう。ちゃんと整理されていればすぐに取り出せます。今からでも構いません。整理整頓を！

ちょっとバテ気味なのではないですか。これからがあなたにとって大切な時期。身体の管理はしっかりするようにしましょう。特に、お酒を飲む人は体調を崩しやすいので注意してね。

幸運の鍵はオレンジ、通信器機、アドバイスをしてくれる人。勝利を願うならば東の方角、葉の繁った木に何かを置くようにしましょう。

てんびん座 9/24→10/23

男の子 辛くともお金のためだと思えば少しは楽になるのでは？ やれば必ず結果が出るものです。終わった時の達成感は言い表せませんよ。

女の子 集中力が途切れたときが一番危険です。つい漏らしてしまった情報であなたが不利になってしまうことも。まっすぐに帰りましょう。

勢いでガーッと量をこなすならノリのいい週前半に、じっくり構えて丁寧な仕事をしたいのなら落ち着ける週後半に賭けましょう。うまく割り振ることでいつも以上の力が発揮できます。

幸運の鍵は山吹色、きれいと感じる美術品、丸いもの。恋愛運はあまりよくないようですね。自分のために、時間を使うようにしてはどう？

さそり座 10/24→11/22

男の子 その話に裏の事情がないか調べておいたほうがよさそうですね。個人的事情が絡んでいるものはケガをしないよう細心の注意が必要。

女の子 体力が回復したら、少しずつスピードを上げていきましょう。慌てなくても大丈夫。差はそれほどありません。十分追いつけます。

実は大したことではないようです。あなたのとらえ方を変えれば、問題はいい方向に進んで行くことでしょう。いったい何が気にくわないんですか？ 現状をちゃんと理解していますか？

幸運の鍵はコーラルピンク、甘いもの、ゆっくり流れるもの。イライラしたら、おふろやシャワーでリフレッシュするように……。

いて座 11/23→12/21

男の子 甘い罠に御用心。これが終わるまでとか、他よりも安いとか、ちょっと危なそうなものには手を出さないこと。何事も正規のルートでね。

女の子 あなたを頼ってきた同性に、何でもしてあげると際限なく要求されることが。同額で譲ってあげるとか、１本ラインを引いときましょう。

今の状況で、あなたが得られるものはもうほとんどありません。見切りをつけて新しい場所へ移動しましょう。くれぐれも忘れ物はしないように、お気をつけくださいませ。

幸運の鍵は黄色、ピン、腕に巻き付けるもの。たまった資料は早めに整理するようにしましょう。近いうちに使うことがありそうですよ。

やぎ座 12/22→1/20

男の子 残念ながら、運命に逆らう力は今のあなたには存在しません。同じ間違いを起こさないよう、深く心に刻んでおくようにしましょう。

女の子 何が起こっても、割合冷静でいられるようです。パニックを起こしている人がいたら、落ち着かせてあげましょう。それが役目です。

すでにあなたの生活の一部分と化している人がいるのではないですか。それが異性ならそろそろはっきりさせる時期のようですね。あなたの気持ちを押し付けないことが成功の秘訣。

幸運の鍵はスカイブルー、洋楽を聴く、ひらけた空を見上げること。ちなみにその人が同性の場合、より深い友情で結ばれることでしょう。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子 何が正しいのか、わからなくなったら自分の最も尊敬している人物にそれとなく相談してみましょう。いいヒントがもらえるはずです。

女の子 わずかな心の乱れが周囲に伝わり、敵は喜び、味方は意気消沈します。もっと自分に自信を持つようにすること。ここが正念場ですよ。

週の後半、運気が急速に下がっていきます。特に横のつながりに問題が起きやすくなるので、団体行動は控えたほうがいいでしょう。他人に対する態度以上に自分に厳しくをモットーに。

幸運の鍵はディープブルー、野菜の多い食事、清潔な場所。夜遊びはほどほどにしてくださいね。歩くごとに運気をばらまいていませんか？

うお座 2/19→3/20

男の子 行動範囲を狭めることによって自分を見つめ直す時間を作りましょう。何が足りなかったのか、強すぎたのか、考え直すいい機会です。

女の子 しなくてもいい争いを起こしてしまいがちのようですね。ちょっと冷静になりましょう。原因はあなたにあることが多いようです。

自分の理想に近づこうとすればするほど、攻撃がきつくなります。諦めたくないのならそれを乗り越える強い精神力が必要です。目の前のジャマがなくなった時開ける世界は……。

幸運の鍵はワインレッド、高い音の出る笛、形が一定でないもの。もっと１人になる時間を作りましょう。落ち着いて考える時間を大切に。

イラストの見方／■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極(きわみ)

七夕のお願いはサターンソフトで決まり！？

裏技の極 初段 サターンソフト２本
裏技の極 一級 サターンソフト１本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

はみ出し情報
7月、8月と、新作ソフトのラッシュが続き、買うソフトを悩んでいる読者も多いのでは。そんな時は、サタマガを読んで、買いたいソフトをチェックしよう。そして買った新作ソフトの裏技を発見した奴は、すぐにハガキで編集部まで追って欲しい。熱いハガキ、待ってるぜ！

一級

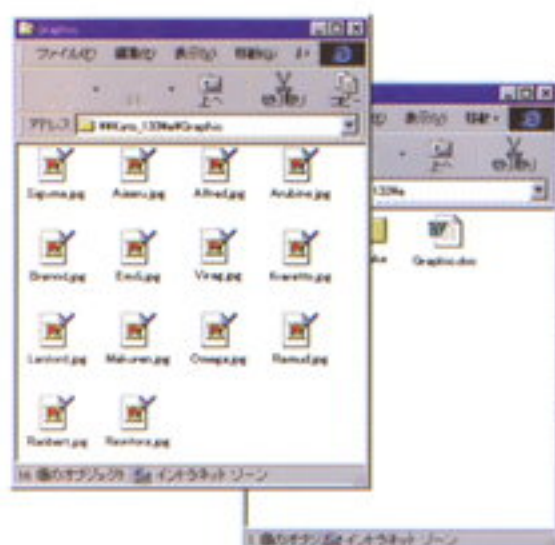
ラングリッサーⅤ THE END OF LEGEND(メサイヤ)

各種、おまけファイル発見！

兵庫県／沢木亮平

オッス！ 今週１発目の裏技は、今作でめでたく完結した人気のシミュレーションRPGから、隠された３つの要素を教えちゃうぜ。なお、開発者からのメッセージは、“ネタバレ”になる可能性があるので、できれば本作プレイ後のお楽しみに残しておこうな！

おまけグラフィック

graphic.docには、おまけグラフィックについての説明が収録されている。

graphic.lzhはLHA形式の圧縮ファイル。解凍してから、グラフィックを堪能しよう。

開発者からのメッセージ

omake.lzhを解凍すると、５つのテキストファイルが作成される。

開発日記や作曲、アフレコを担当したツーファイブのコメントなどが用意されている。

おまけミュージック

このゲームCD-ROMを、サターンのCD再生画面で再生してみよう。

危険なので、くれぐれもサターン以外のCDプレイヤーでは再生しないこと。

コマンド

おまけグラフィック
CD-ROMをパソコンで読み、graphic.lzhを解凍する

開発者からのメッセージ
CD-ROMをパソコンで読み、omake.lzhを解凍する

おまけミュージック
サターンのCD再生画面で、CD-ROMを再生する

一級

GT24(ジャレコ)

自車がゴーストカーに変わる！

東京都県／藤井佑

次は、24分間のリアルなレースが楽しめるこのソフトから。なんと、タイムアタックモードに登場する無敵のゴーストカーに変身できるコマンドが発見されたぞ。やり方は、Vol.19で紹介したコマンド（タイトル画面でA．C．A．C．A．B）を入力し、レースモードをスタートボタンで決定する。その後、自分の車種を選択する時にX．Y．Zを押したまま決定すればOKだ！ ただし、ベストラップは更新されないのであしからず。

コマンド

タイトル画面でA．C．A．C．A．Bと入力し、スタートボタンでレースモード決定。その後、X．Y．Zを押しながら車種を決定する

Vol.19で紹介したコマンドを、タイトル画面のPRESS START表示中に入力しよう。

ダメージを受けないゴーストカーが登場。これで、コース練習がバッチリできるだろ。

裏技大募集中

「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に３本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGA SATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGA SATURN

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定２週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

7月10日～7月23日 発売予定ソフト

▲REVIEWERS

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー
●REI
●出口かおり
●とど
●ヨッシー
●稲垣美緒
●まお

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー
●大友順
●サマライ旗野
●菅
●馬波レイ
●ロンドン小林

ゲストライターズ

サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

今週のメンバー
●電波宙年
●漁ん
●いしばん

DEEP FEAR

7月16日発売

●セガ
●6,800円（18歳以上推奨）
●ADV（深海ホラーサスペンス）
●バックアップあり
●1人用
●2枚組
●セガマルチコントローラー対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.33

深海世界の恐怖
海底基地を舞台に、謎の生命体と人間の死闘を描く超大作。戦慄の深海ホラーサスペンスだ。

深海を舞台に繰り広げられる、多くの謎。

Vol.22 74Pへ

閉鎖空間がキョワイ!

ゲームをプレイするならマルチコントローラーをオススメします。普通のパッドでもできるけど、斜めに進むときとか細かい調整が必要なときに断然違うんですよ。で、ストーリーなんですが、怖かった～! 特に海底での狭い船内で、残量に限りがある空気、といった状況で、いつどこで襲ってくるかわからない怪物と孤独な戦いを強いられるのはホントに怖い。空気がなくなると激しい動悸音とともにすごい勢いで体力が減っていくのもリアル。画面切り替え時の読み込みが長いのを除けば、秀逸なアクションホラーです。（REI）

8

深海の恐怖は並じゃない

序盤はモンスターがさほど強くないし、頻繁にエアシステムを作動させていれば空気の心配がないので、緊迫感は薄い。しかし、中盤あたりからは、強敵と空気の残量にさいなまれて、もうハラハラドキドキ! 演出面は秀逸で、次々とモンスター化していく仲間や、発生する基地機能障害によって緊張感を持続させてくれる。銃の扱い方も凝っていて、弾の装填はもちろん、銃によっては取り出し方も異なるので、思わず無意味に使いたくなる。あと、川井憲次のサウンド。作品にハマリすぎていて超鳥肌モノです。（大友）

9

バイオ ハザード?

システムやら操作方法やらが「バイオ ハザード」にクリソツ（笑）。いや、否定じゃなくって安心して楽しめるという意味でね。＋αの部分をいうなら、深海基地という舞台設定を生かしたシステム。徐々に減っていく空気は常なる焦燥感を、逃げ場のない閉鎖空間はモンスターとの戦闘に緊張感を生み出す……。この辺ナイス。「リバイアサン」や「アビス」といった深海パニック映画のテイストが漂うシナリオもいいカンジだし、音楽、グラフィック、ムービーなどのレベルも高い。全体に完成度が高い１本となっております。（馬波）

8

エルフを狩るモノたちII

7月16日発売

●アルトロン
●7,800円（18歳以上推奨）
●ADV（アドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用
●2枚組

使用サンプルの完成度 95%
難易度 普
平均点 6.33

オリジナル要素も満載!
おなじみドタバタ冒険物語が、またもやサターンに登場。ファン必見の１本になっている。

前作で好評だった、おまけディスクもある。

Vol.22 149Pへ

頭使わなくていーよね

テレビ版全話を入れただけじゃなく、ゲームでしか見られないグラフィックもあるってのがミソ。選択画面もそう多くないからテンポよく進むんだけど、適当に選択すればいいわけじゃない。セーブは１話終わるごとにしかできないし、アニメも飛ばせないから、選択を間違えるとまたアタマから見るハメに。でもアニメは思ったよりきれいだったし、音声のバラつきもなくてテレビのごとくほけっと楽しめたわ。画面がフルサイズだともっと良かったんだけどね。「エルフ～」を知らなくても楽しめるよ、きっと。（かおり）

7

ぴちちゃんはかわいい､けどなぁ……

放映された全話以外に、オリジナルのシーンなんかも収録されていてなかなかのボリューム。選択肢によって、次にくる話が変わるってのはいいんだけど、選択肢がホント時々しか出ないので、2回目以降のプレイは退屈。量的にはすごいムービーも、今時このクオリティでは……という感じだし。アドベンチャーとしてはあまりにお粗末。かといってムービーを楽しむには画質が悪すぎる。まぁ、話はテレビと同じなんで面白いし、ファンならオリジナルの展開は楽しいけど、もう少していねいに作ってほしかった。（サマライ）

5

ボリュームたっぷり

前作と比べると、街の探索シーンなどがカットされ、そのぶんテンポよく進められる。収録話数は６話から12話へ大幅アップ、アニメ画面は小さくなったものの、音声はフルだし、アニメもふんだんに使われているのはすごい。エピソードの間にシナリオルートの分岐が起きるので、アニメをチェックしていたファンでも新鮮な感覚でプレイできるのがミソ。お約束のお色気シーンも増え、スロットバトルによるランダム要素もあり、かなりハマってしまった。ただ、今回は予告編ムービーがないのは残念。（電波）

7

レビュアーのコ・レ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人? そんな疑問を持った人は、ここをチェック! レビュアーのコノミがわかるぞ。

稲垣美緒
縦スクロール系は好きだけど、横は苦手。何が違うんだかわからないけど。一番好きなのはガンシューティングだけどね。

漁ん
マイベストRPG、「ルナ２」がついに発売! 一日千秋の思いで待ち続けたルーシアとの再会に、心も踊る今日このごろ。

ヨッシー
今「シャドウ・オブ・タスク」のカード集めにせいを出しています。誰!? 私のことをゲームマゾって言ってる人!……違わないかも。

馬波レイ
SFC「リングにかけろ」。ここまで強烈に車田イズムを放つゲームがあったか。いやない。「くらえサマライ、テリオス!!」。

サマライ旗野
デキもかなりイイし車田世代なら絶対燃え。ニンテンドーパワー恐るべし。「このドサンピンが! ギャラクティカマグナム!」

まお
仕事でシミュレーションに明け暮れていたけど、RPGがやりたくなって地道に経験値稼ぎをしている。楽しいな!

▼発売予定ソフト

ルナ2 エターナルブルー

7月23日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.66

●角川書店／ESP
●6,800円（全年齢推奨）
●RPG（ロールプレイングゲーム）
●バックアップあり
●1人用
●2枚組

あの名作が今、蘇る！
メガCDの名作、あのRPGが帰ってくる！ パワーアップされた「完全版」として登場。

戦闘もグラフィック、内容ともにパワー倍増。

Vol.22 58Pへ

女性ユーザーズ
気合入ってますナ～

「ルナ」シリーズ未プレイですが、これは面白いっす！ CGとアニメーションが見事に融合したオープニングアニメから期待させて、本編もそれを裏切らない面白さ。ゲームシステムも明快で、取説を読まなくてもサクサク進めます。フィールドに敵が見えているタイプですが、そのステージに見合った数しか出現しないのもいい。見えてる敵を全滅させれば、自然に場面にあったレベルアップをするという親切さ。ダンジョンも苦しむ、という局面は少なく適度な歯ごたえ。全体的に高レベルでまとまった作りという印象。（REI）

9

担当ライターズ
やっぱいいシナリオだわぁ

メガCD版のあの雰囲気を損なわずグレードアップがはかられたのがメチャうれしい。ビジュアルも見応えあるデキだし、シナリオも徹頭徹尾練られているだけにキャラの行動やセリフにも無駄がない。ゲーム画面や戦闘がオーソドックスなぶんだけストーリーに集中できるしね。ただせっかくシンボルエンカウント制なのに敵の動きが速くて逃げられないんじゃ哀しすぎ。マップ上での移動もやや緊張感に欠けるしなぁ。あと紋章システムも序盤から発動できるともっとよかったんだけど。でもシナリオは、絶対泣けるんだから。（かおり）

9

ゲストライターズ
残念！ 細かいアラが目立つ

考える楽しみをふんだんに盛り込みつつも遊びやすい、ゲーム アーツらしいRPG。敵と味方の移動力を考えながら戦うという「ルナ」シリーズの戦闘が好きな俺にとっては当然の大ヒット。シナリオの演出や紋章システムなどの変更点は、プラスに働いているようだが、ダンジョンでの歩行速度が遅いのだけはチト残念。走って敵から逃げるという発想は面白いが、普段の移動が遅過ぎるのでストレスを感じる。またムービーシーンとゲーム中の音量が合っていないのもいただけない。大好きな作品だけに、細かいアラが気になる。（漁ん）

8

ハイスクール テラ ストーリー

7月23日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.33

●キッド
●5,800円（18歳以上推奨）
●SLG（恋愛シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

あまくて切ないラブストーリー
パソコンで人気の恋愛シミュレーション。「純愛」をテーマに、彼女との恋愛を楽しもう。

全部で8人の、かわいい女の子が登場する。

Vol.20 120Pへ

女性ユーザーズ
意外にしっかりした内容

システムが超簡略化されていて、疲労度を気にする以外プレイヤーはあまりすることがない。しかし、イベントが頻発するのであまり退屈せずにすむ。細かいパラメータ調整が面倒な人にいいかも。やっていて驚いたのは、シナリオがしっかりしてるというか、いわゆる男性のあま～い幻想オンリーで彩られているわけではないところ。もちろん、ゲームならではの都合のよさはあるけれど、やってて腹立たしいということはない。ストーリー上「大人の関係」は少々登場するものの、それがメインというわけではないのもいい。（とど）

7

担当ライターズ
プレイヤーに話しかけるな

オープニングでキャンディーズの歌が流れたのには驚いたが、それよりも驚いたのが会話シーン。セリフを画面上部に表示するため、背景とキャラクターの立ち絵の重ね合わせが視覚的にしっくりとこないのだ。また、主人公がときおりゲームシステムを説明するセリフを口にするため、「これはゲームです」と言われているような感じがして、興ざめしてしまう。でも、女の子との恋愛過程は楽しい。相手の性格を把握したうえで接しないと、女の子に恋愛感情が芽生えないという点に、ゲーム性の高さが感じられ、リアルでよかった。（大友）

6

ゲストライターズ
いままでにないオモシロ会話

物語の展開や会話を楽しむ恋愛シミュレーションというやつでゲーム性は薄い。が、会話センスがいい。「ちょっとワクワクモード」とか、「目からH光線でっぱなし」とか、言葉は汚く感じるが、このテのゲームの中で一番日常会話に近いかも。ただ、会話シーンで女の子の表情の変化がないため、会話してても違和感アリアリ。キャラが下で、ウインドウが上という画面レイアウトも窮屈に感じた。主人公のステータスがどんな意味を持っているのかがつかみにくく、育てる意義が感じられない点もちょっとね。あと、「好き」って言葉が軽すぎてイヤ。（いしぱん）

6

お嬢様を狙え!!

7月23日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 易
平均点 5.33

●クリスタルビジョン
●6,800円（18歳以上推奨）
●ADV（アドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用

憧れのお嬢様と恋人になろう！
登場するのは、みんなお嬢様。エッチでコミカルなストーリーの、美少女アドベンチャー。

AV女優さんが担当する、艶やかな声が魅力！

Vol.22 146Pへ

女性ユーザーズ
声がエロすぎ～

本物のAV女優を使うというのは、結構盲点でした。棒読みのセリフが素人っぽくて新鮮。でも、それが合わない人には苦痛かも。音声のスキップはディスク読込中以外はサクサクいくので、2度めのプレイや声がいやんな場合でもわりとストレスなし。本物の18禁ソフトはエゲツないシーンが多かったりするので、それには抵抗があるけど、これまでのサターンの美少女系ものではちょっと物足りない、って人向けかな。絵は構図を工夫して「見えてない」けど、テキストと声がヤバめですよ。サターンでこんなコトやってよかったの？（とど）

7

担当ライターズ
品位のカケラもないソフト

まず初めに、このソフトにゲーム性なんてものを期待してはいけません。なぜなら登場人物は常日頃から欲求不満気味で、ふとしたきっかけですぐ「行為」に及んでしまう人々だし、すべての物語はその目的のために生み出されたものだから。それはもう見事なまでのチープさですが、同時にこのダメさ加減こそが本作のウリであることも否めません。こんな馬鹿げた展開があってたまるものかと、その「しょうもなさ」を笑って許せる方、のみに本作をオススメします。個人的には6点をつけたいけど、冷静に考えたらこの点数が妥当かな。（菅）

4

ゲストライターズ
アダルト女優起用の価値があるのか

アダルトビデオ女優が声優ということで注目を集めてたが期待外れ。パソコン版からの移植の際にサターンで表現不可の部分をカットしたため、物語がちょー短い。H部分も内容希薄で、女優さんの活躍が少ない。本筋から外れたサブキャラとのエンディングは、取って付けたような感じで、思いっきり物足りなさを感じる。ゲーム本編も淡々と進行するし。あと、あの素人くさいしゃべりはどうにかならないものか。今さらながら声優の重要さを思い知る。いろんな女の子のHなシチュエーションが、花盛りのてんこ盛りなのはイイが。（いしぱん）

5

▼発売予定ソフト

女性ユーザーズ / 担当ライターズ / ゲストライターズ

魔導物語

7月23日発売

●コンパイル
●5,800円(全年齢推奨)
●RPG(ロールプレイングゲーム)
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 易
平均点 7.0

ぷよぷよワールドの原点がここに?
おなじみ「ぷよぷよ」シリーズの原点、他機種で好評を博したコミカルRPGが登場!

あのユニークなキャラクターたちが総出演。

Vol.22 82Pへ

女性ユーザーズ：安心して遊べるRPG

昔やった「魔導」のイメージのままプレイするとかなりギャップがあるけど、「わくわくぷよぷよダンジョン」のノリが平気なら全然OK。レベルアップごとに完全回復するし、日記はつけられるし(セーブ)、エンカウントもいい具合いだし、お手軽にプレイできるのはいい。さすが時間かかっただけはあるね。でもそのぶん、難易度は超低め。とりあえずシェゾの扱いの悪さ、後半のダンジョンの大きさ、別にぷよキャラでなくても…というところで減点3かな。おまけ要素もたくさんあるみたいだから買って損はないけどね。(ヨッシー)

7

担当ライターズ：ほのぼの感が最大の魅力

ずば抜けて面白いわけではないけれど、つまらないからと投げ出すソフトでもない。ところどころのイベントにニヤリと笑えるツボがあり、「次はどんなキャラクターに会えるかな」と先を見たい気にさせる。そんな感じのRPG。なまじ先が見えないぶん、迷路探索の気分が味わえるダンジョンや、単調になりがちな戦闘を引き締めるSP技(たまに出せる大技。気分爽快)など、小粒ながらも悪くないアイデアである。逆に残念な点はビジュアル面のアピールが(特に1枚絵イベント関係)弱いところかな。ファンとしては少々残念。(菅)

7

ゲストライターズ：“ヘン”が足りない

パソコン版やメガドライブ版で好きだった、ファジーパラメータや3Dダンジョンがなくなってちょっとショック。あと、後半の難易度を考えるとダンジョンのマップは見られるようにしてほしかった。とはいえ親切なRPGという基本は踏襲されていて、ほとんどゲームオーバーにならずに進めるのはいい。ストーリーの流れを追うという意味では、このシステムは大成功だろう。内容は「ぷよぷよ」のキャラ総出演といった感じで、ファンならさらに楽しめるハズ。気楽にできる点はいいのだが、会話が増えたぶん、“ヘンなRPG”という個性が薄れてしまったのでは。(電波)

7

レイディアント シルバーガン

7月23日発売

●トレジャー
●5,800円(全年齢推奨)
●SHT(シューティング)
●制限コンティニュー制
●1~2人用(同時)

使用サンプルの完成度 100%
難易度 難
平均点 8.0

トレジャー発硬派シューティング
アーケード稼働中の注目シューティングが、新要素を加えたオリジナル版になって登場!

敵と曲が追加された他、難易度設定が可能に。

Vol.22 132Pへ

女性ユーザーズ：音楽の雰囲気がGOOD!

背景とか無茶苦茶キレイ(たまにどこかで見たような面もあるけど)。各面の構成も工夫されてて飽きない。超人でもなきゃ絶対進めなさそうな敵の無慈悲な攻撃ですが、いつかは倒せるようになっててグー。操作方法は、やっているうちに感覚で覚えられるし、ボス戦闘はマジで面白いっス。ちょっと気になったのは、「WARNING」の文字の赤と緑の点滅が目に悪そうなこと。それから、物語部分のアニメは不要だったと思う。シューティング部分のカッコよさと釣り合わないし、エンディングもありきたりなんだもん。(美緒)

7

担当ライターズ：トレジャー節炸裂!!

敷居はかなり高いものの、ゲーム性はバツグンに高い。この辺は、善くも悪くもトレジャーらしさが出ている。それは、頭を使うという点でも同じ。武器の使い分けやパターンの構築といった攻略法で、指先以上に頭脳を駆使する必要がある。スコア稼ぎと直結したパワーアップシステムは初心者お断り的なカンジもするが、アーケードと違い難易度の調節やショットレベルのセーブが可能。ヌルゲーマーでも安心して楽しめるハズだ。個人的には『シューティングの火、いまだ消えず!!』的な制作者のスタンスに拍手喝采。(馬波)

9

ゲストライターズ：マニア以外は、遊べません

この作品が主張する、稼ぎのパターンを完璧に遂行するという面白さも確かにわかるのだが、求められているレベルがあまりにも高すぎる。スコア=攻撃力でなかったら、上級者以外にも楽しめたんだけどね……。と、不満たらたらだったST-V版に比べ、ショットレベルのセーブができるサターン版はなんと遊びやすくなっていることか。それでも「プレイしていて面白みを感じない」ほど難易度は高いのだが。その辛い時期を克服できた人のみが喜びを見出せる作品である。一部のマニア以外には薦められないが、こういうのもありか。(菅)

8

コナミアンティークス ～MSXコレクションウルトラパック～

7月23日発売

●コナミ
●5,800円(全年齢推奨)
●ETC(バラエティ)
●1~2人用(対戦)

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.66

全部、覚えてる?
MSXでリリースされたコナミの名作を、一挙30タイトル収録。これは、お買得!?

懐かしさあふれるラインナップを味わえる。

Vol.22 136Pへ

女性ユーザーズ：なつかしいよ～

最近のソフトに比べるとグラフィックなど、見劣りするけれど、味があっていい感じなのだ。昔のゲームってこんなに難しかったんだよな～と、久々に実感してしまった。単調な展開のゲームがほとんどなんだけど、やめられなくなってしまうんだよね。セーブなんてできないから、GAME OVERになったら初めからやりなおし。でも悔しいから、また始めちゃうの。あと、ほとんどのゲームが2人でプレイできるので、友達と熱くなれるのが見逃せない。MSX時代に浸るのもいいし、ゲームの歴史の勉強?にもいいかも。(まお)

7

担当ライターズ：文句あるなら買わんでよい

MSX専門誌からこの業界に入った私としては、どれも格別の想い出がある作品ばかりで冷静な評価がしにくい一作。なぜなら、見た目や操作性うんぬん……といった今の時代から見ればマイナス要素となるチープな部分を納得したうえで“当時の”評価基準に従い各作品を誉めるのは簡単だし(やっぱり名作多いし)、かと言って今の目の肥えたユーザーに自分の懐古気分を味わってもらいたい、とも思えない(やっぱり古いし)。ただ、本作を遊んで“ゲームの面白さとは何か”を感じとる奴はいるはずだし、そう感じられれば幸せだと思う。いろんな意味で価値ある1本。(ロン)

9

ゲストライターズ：覚えてる限りじゃ「完璧」かと

昔よく遊んだこれらのゲーム。そのラインナップが1本のソフトで遊べるとは……、テクノロジーの進歩を感じます。操作感とかグラフィックとかは、きっと完璧なんじゃないかな? 新しい要素があるわけじゃないので、オリジナルを全部持ってる人は買う必要はないと思いますが、当時プレイしていた人が、懐かしむために買うのであれば文句なしでしょう。個人的に「けっきょく南極～」とか「グラディウス」シリーズ(特に「ゴーファの野望」)はツボでした(笑)。せっかくだからキーボードにも対応させれば完璧なのに。(サマライ)

7

INFORMATION

ますます暑さを増す夏真っ盛り。次号にも、また熱いドリームキャスト関連の新発表を掲載予定！ 今夏充実のサターンタイトルは、ルナ2やレイディアント シルバーガンを超ボリュームで徹底紹介！ 次号7月24日発売のサタマガをお見のがしなく!!

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨 石坂英作／**デスク** 福田知恵子／**編集** 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（河野直之 高橋祐介 野本由起 斎藤阿都武）ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成）／**アシスタント** 田所妙子 上田裕生 川崎伸 吉岡要也 上野俊一 藤林豊典 田代泰之 伊藤政明 夏井義枝 金原有紀／**ライター** 佐々木功一 戸塚義一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田丈継 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田聡 たか・ぴー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤一徹 岩片 翼 酒井裕晶 山口和則 緒形光哲 金万義博 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 近藤謙太 猪又哲也 高橋実弥子 横田宗篤 青木留吉 出口裕子 箕浦光祥 大友 順 岡野英行 荒木由紀枝 川口はじめ 小林仁／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップエイティ とりぴっと（並木美智子） キャリエール くまくま団／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章／**イラスト** 八重樫彩織 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／**写植** 三共社／**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 辻順一 峯尾咲紀子 青木香織 ／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン8月7・14日号は

7月24日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは

03・5642・8185

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

6月19・26日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
熊本県／大内浩之、広島県／永井円、長野県／澤田文規、神奈川県／戸塚直人、熊本県／石橋賢崇、山形県／井上智亮、福井県／野島尚志、愛知県／松本浩介、山口県／遠藤圭治、高知県／高槻清仁、滋賀県／葉山次郎、東京都／沢口加奈子、北海道／能美久克、群馬県／山田平治、長野県／菅沼克哉、大阪府／川上宗一、鳥取県／永沼千登勢、青森県／河合豊春、滋賀県／熊野翔太、石川県／結城鉄也

②「ドミノ君」レターセット（5名）
大阪府／日紫喜燕、埼玉県／高坂克美、千葉県／坂入香子、千葉県／浦野麻由美、広島県／蓮田紀織

③「スティープ・スロープ・スライダース」音楽CD＋ヨーヨー（5名）
石川県／森章、埼玉県／矢沢大介、福岡県／尾上祐一郎、静岡県／渡辺翼、岐阜県／森千枝子

④「ラングリッサー」テレカ（3名）
長崎県／沢田亜矢子、宮城県／原口秀文、静岡県／河本達芳

⑤「ドミノ君」ペンケース（5名）
千葉県／大野洋輔、大阪府／児玉誠、神奈川県／中老美音子、福岡県／重光聡憲、石川県／中島真代

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは7月24日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.24の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年7月24日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「DEEP FEAR」Tシャツ●2名

非売品／提供：セガ

この夏話題の深海ホラーサスペンスを楽しみにしている人も多い？ 涼しくなれそうなTシャツをプレゼント。

3 「スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア」ポスター●5名

非売品／提供：ジャレコ

二ノ宮ことりとコケティッシュな魅力のリリムの笑顔がすてきなポスター。ぜひあなたの部屋に飾ってね。

4 「わくわくモンスター」ソフト●3名

発売中／提供：アルトロン

ただのパズルゲームじゃ飽き足らない人におススメの1本！ ステージクリアごとに君のモンスターは成長するぞ。友達とわいわい遊ぶのもいいよね。

5 「スーパーリアル麻雀P7」豆本セット●3名

非売品／提供：セタ

ファンにはすっかりおなじみ（？）のキャラクター豆本をセットでプレゼント。キミはどの子が好き？